

BOSS Corporation

1*SX

BR-864 8-TRACK DIGITAL STUDIO Manual de instrucciones

BOSS

BR-864 8-TRACK DIGITAL STUDIO

Manual de intrucciones

Gracias y enhorabuena por su elecciión del Estudio Digital de 8 pistas BOSS BR-864.

Antes de usar esta unidad, léa detenidamente las secciones tituladas:

- **USO SEGURO DE LA UNIDAD (pags. 2–3)**
- **NOTAS IMPORTANTES (pags 4–5)**

Estas secciones proporcionan información importante respecto al uso adecuado de la unidad.

Además, para asegurarse de obtener un conocimiento total de las prestaciones de la unidad, es conveniente leer el manual de instrucciones en su totalidad. Mantenga a mano este manual como referencia y ayuda.

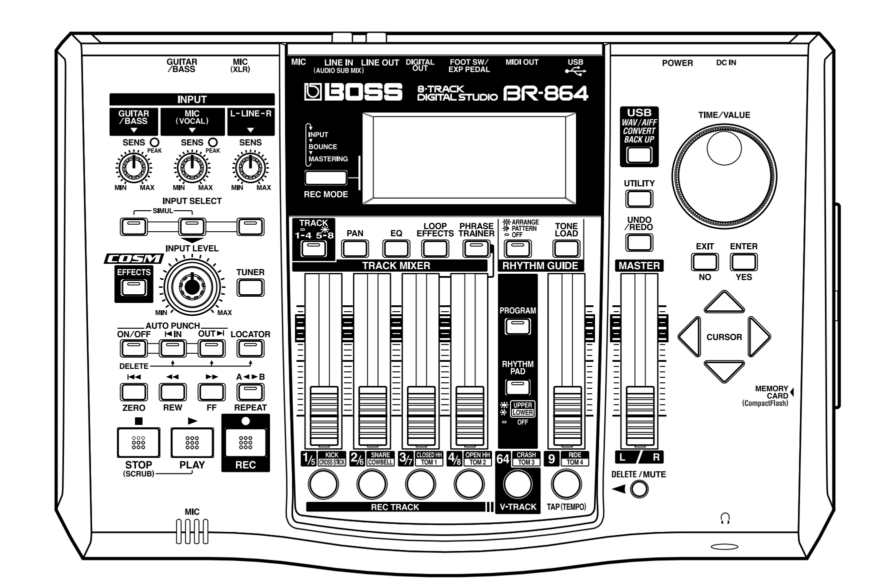
ν Convenios de impresión en este manual

- Los digitos enmarcados con corchetes [ ] indican botones.

[PLAY] Botón PLAY

[REC] Botón REC

- Referencias como (p. **) aluden a páginas de este mismo manual.



USING THE UNIT SAFELY

INSTRUCTIONS FOR THE PREVENTION OF FIRE, ELECTRIC SHOCK, OR INJURY TO PERSONS

About ⚠WARNING and ⚠CAUTION Notices

⚠**WARNING**	Used for instructions intended to alert the user to the risk of death or severe injury should the unit be used improperly.
⚠**CAUTION**	Used for instructions intended to alert the user to the risk of injury or material damage should the unit be used improperly. * Material damage refers to damage or other adverse effects caused with respect to the home and all its furnishings, as well to domestic animals or pets.

About the Symbols

⚠	The ⚠ symbol alerts the user to important instructions or warnings.The specific meaning of the symbol is determined by the design contained within the triangle. In the case of the symbol at left, it is used for general cautions, warnings, or alerts to danger.
⃠	The ⃠ symbol alerts the user to items that must never be carried out (are forbidden). The specific thing that must not be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the unit must never be disassembled.
●	The ● symbol alerts the user to things that must be carried out. The specific thing that must be done is indicated by the design contained within the circle. In the case of the symbol at left, it means that the power-cord plug must be unplugged from the outlet.

ALWAYS OBSERVE THE FOLLOWING

⚠**WARNING**

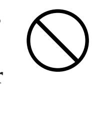
- Before using this unit, make sure to read the instructions below, and the Owner's Manual.



- Do not open (or modify in any way) the unit or its AC adaptor.



- Do not attempt to repair the unit, or replace parts within it (except when this manual provides specific instructions directing you to do so). Refer all servicing to your retailer, the nearest Roland Service Center, or an authorized Roland distributor, as listed on the "Information" sheet.



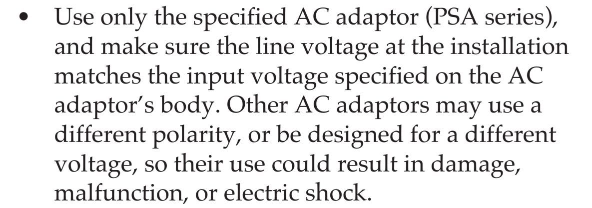
- Never use or store the unit in places that are:
  - Subject to temperature extremes (e.g., direct sunlight in an enclosed vehicle, near a heating duct, on top of heat-generating equipment); or are



  - Damp (e.g., baths, washrooms, on wet floors); or are
  - Humid; or are
  - Exposed to rain; or are
  - Dusty; or are
  - Subject to high levels of vibration.

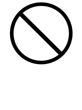
- Make sure you always have the unit placed so it is level and sure to remain stable. Never place it on stands that could wobble, or on inclined surfaces.

- Use only the specified AC adaptor (PSA series), and make sure the line voltage at the installation matches the input voltage specified on the AC adaptor's body. Other AC adaptors may use a different polarity, or be designed for a different voltage, so their use could result in damage, malfunction, or electric shock.



⚠**WARNING**

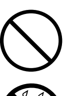
- Do not excessively twist or bend the power cord, nor place heavy objects on it. Doing so can damage the cord, producing severed elements and short circuits. Damaged cords are fire and shock hazards!



- This unit, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speakers, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. Do not operate for a long period of time at a high volume level, or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should immediately stop using the unit, and consult an audiologist.



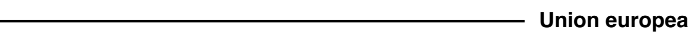
- Do not allow any objects (e.g., flammable material, coins, pins); or liquids of any kind (water, soft drinks, etc.) to penetrate the unit.



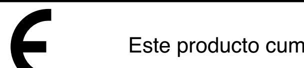
- Immediately turn the power off, remove the AC adaptor from the outlet, and request servicing by your retailer, the nearest Roland Service Center, or an authorized Roland distributor, as listed on the "Information" sheet when:
  - The AC adaptor or the power-supply cord has been damaged; or
  - If smoke or unusual odor occurs
  - Objects have fallen into, or liquid has been spilled onto the unit; or
  - The unit has been exposed to rain (or otherwise has become wet); or
  - The unit does not appear to operate normally or exhibits a marked change in performance.







Union europea



Este producto cumple con los requisitos de la Directiva Europea 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

⚠ WARNING

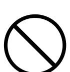
- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar la manipulación de la unidad hasta que el niño es capaz de seguir todas las normas esenciales para su correcto funcionamiento.



- Proteja la unidad de impactos fuertes. (¡No deje caer la unidad!)



- No permita que el cable de alimentación de la unidad comparta una toma de corriente con un número excesivo de dispositivos. Sea especialmente cuidadoso usando cables de extensión de corriente.La potencia total de los dipositivos conectados al cable de extensión de corriente nunca debe superar el rango de potencia de éste (vatios/amperios). Una sobrecarga puede causar calentamiento del aislamiento del cable e incluso derretirlo



- Antes de usar la unidad en un país extranjero consulte con su distribuidor, al Servicio técnico Roland más cercano o a un distribuidor Roland autorizado, de los que aparecen en la página “Información”.



- Las pilas no deben regargarse, calentarse, tirarse o lanzarse al fuego o al agua.





⚠ CAUTION

- La unidad debe colocarse en un sitio que no interfiera con su adecuada ventilación.



- Siempre sujete el cuerpo del enchufe del cable de alimentación, nunca tire del cable, al enchufarlo o desenchufarlo de la unidad o de una toma de corriente.



- Las acumulaciones de polvo en el cable y en la toma de corriente pueden provocar fuegos. Limpie periodicamente la unidad con un trapo seco. También es recomendable desenchufarla si no la utiliza en un largo periodo de tiempo.



- Procure que los cables no se enreden. Además todos los cables deben colocarse en lugares fuera del alcance de los niños.



- Nunca se suba a la unidad ni coloque objetos pesados encima de ésta.



⚠ CAUTION

- Nunca manipule el cable de alimentación con las manos mojadas al enchufarlo o desenchufarlo de una toma de corriente o de la unidad.



- Antes de mover la unidad, desconecte el cable de la salida de corriente y desconecte también todos los cables conectados a dispositivos externos.



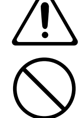
- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el cable de la salida de corriente.



- Siempre que sospeche de la posibilidad de tormenta eléctrica en su área, desconecte el cable de alimentación de la unidad.



- Si no se usan adecuadamente, las pilas pueden explotar y derramar líquido ycausar daños internos. En interés de su seguridad, tenga en cuanta las siguientes precauciones (p. 22).



  - Siga cuidadosamente las intrucciones de las pilas y colóquelas con la polaridad correcta.



  - Evite el uso de pilas nuevas con pilas usadas, o mezclar pilas de diferentes tipos.
  - Quite las pilas cuando no vaya a usar la unidad en un largo periodo de tiempo.
  - Si una pila derrama líquido, use una trapo fino o una toalla de papel para quitar los restos e instale otras pilas nuevas. Para evitar la inflamación de la piel, procure no tocar el líquido. Tenga mucho cuidado de que no le alcance a los ojos, si ésto ocurre, lípieselos inmediatamente con abundante agua.
  - Nunca tenga pilas junto a objetos metálicos como bolígrafos, pinzas o collares...etc.

- Las pilas usadas deben depositarse en los lugares destinados para ello, según la regulación aceptada en su area de residencia.



- Al retirar los tornillos, colóquelos en un sitio seguro, fuera del alcance de los niños para evitar su ingestión accidental.



NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos de la lista "INSTRUCCIONES IMPORTANTES DE SEGURIDAD" y "USO SEGURO DE LA UNIDAD", pág. 2 y 3, por favor, lea y siga las siguientes instrucciones::

Suministro eléctrico: Las pilas

- No utilice el mismo circuito que otro dispositivo que pueda generar ruido de linea, como un motor o un sistema de iluminación variable.
- El adaptador de corriente puede calentarse después de varias horas, pero es normal.
- Se recomienda el uso de un adaptador cuando el consumo de la unidad es relativamente alto. Si prefiere usar pilas, use alcalinas.
- Al instalar y reponer las pilas, apague siempre la unidad y todos los dispositivos conectados. De esta manera evitará daños a los altavoces y otros dispositivos.
- Las pilas se incluyen con la unidad. La vida de éstas es limitada, de todas formas, su propósito es probar la unidad.
- Antes de conectar la unidad a otros dispositivos, apague todo. Ésto evitará erroes y daños a los dispositivos y altavoces.

Ubicación

- El uso de la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos que contengan grandes transformadores de corriente), puede generar zumbidos. En este caso cambie la orientación de la unidad o colóquela en un lugar lejos de la fuente de inteferencia.
- Este dispositivo puede causar interferencias en la recepción de radio o televisión. No use esta unidad en las proximidades de este tipo de receptores.
- Los dispositivos de comunicación inalámbricos, como teléfonos móbiles, pueden generar ruido si se utilizan cerca de la unidad. Este ruido podría ocurrir al recibir o realizar una llamada telefónica o durante la conversación. En caso de experimentar este tipo de problemas, coloque sus dispositivos inalámbricos a mayor distancia de esta unidad o simplemente apáguelos.
- No deje la unidad expuesta a la luz directa del sol ni cerca de dispositivos que irradien calor, dentro de un vehículo cerrado o sujeto a temperaturas extremas. El calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- En cambios de ubicación de la unidad de un lugar a otro en que la temperatura y humedad sean muy diferentes, es posible que se formen gotas de condensación dentro de la unidad. Si usa la unidad en estas condiciones, puede causarle daños o un mal funcionamiento. En este caso, la unidad debe permanecer sin funcionar durante varias horas hasta que la condensación se haya evaporado por completo.
- No deje objetos encima del teclado. Puede causar un mal funcionamiento a la unidad, p.ej., teclas que dejan de producir sonido.
- Use un trapo limpio y seco para limpiar la unidad, o uno que haya sido ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad importante, use un trapo impregnado con un detergente suave y no abrasivo. Luego asegúrese de secar completamente la unidad con un trapo suave y seco.
- Nunca use gasolina, alcohol ni disolventes de ningún tipo para evitar la posible deformación o decoloración de la unidad.

Reparación y datos

- Tenga en cuenta que los datos contenidos en la memoria puede perderse cuando repara la unidad. Los datos importantes deben siempre guardarse en la tarjeta de memoria o en un ordenador, o incluso escritos en papel. Durante la reparación siempre se intenta conservar los datos. Pero en algunos casos puede resultar imposible conservarlos y Rolando no asume la responsabilidad de las pérdidas de datos producidas.

Precauciones adicionales

- Al conectar o desconectar todos los cables, sujete el conector, nunca tire del cable. De este modo evitará causar cortocircuitos, o dañar los elementos internos del cable.
- Por favor sea consciente de que el contenido de las Tarjetas de Memoria (Memory Card) puede perderse de forma irreversible debido a un mal funcionamiento o del uso inadecuado de la unidad. Para evitar el riesgo de perder información importante, recomendamos que periodicamente guarde una copia de seguridad de los datos importantes que haya almacenado en la memoria de la unidad, en una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI. (p.ej., un secuenciador).
- Desafortunadamente puede resultar imposible recuperar el contenido de la información almacenada en la memoria de la unidad, una tarjeta de memoria o en otro dispositivo MIDI (p.ej. un secuenciador) una vez esta se ha perdido. Roland Corporation no se hace responsable de ninguna pérdida de información.
- Nunca golpee ni aplique presión excesiva en la pantalla.
- Sea cuidadoso al usar los botones, deslizadores u otros controles de la unidad así como al usar sus jacks y conectores. Una manipulación forzada puede provocar un funcionamiento incorrecto.
- Durante el funcionamiento normal, la unidad generará una pequeña cantidad de calor.

- Par evitar molestar a sus vecinos, procure mantener el volumen a unos niveles razonables. Puede usar auriculares. De este modo no tiene que preocuparse por molestar las personas de su alrededor (especialmente a altas horas de la noche).

- Cuando necesite transportar la unidad, colóquela en la caja, (incluyendo su almohadillado de origen a ser posible). De no ser posible, necesitará usar material de embalaje equivalente.

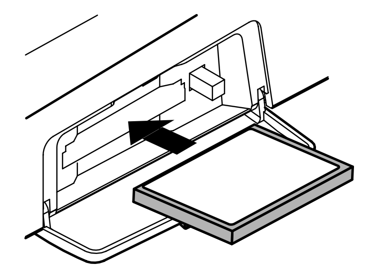
- Use sólamente el pedal de expresión especificado (DP-8; de venta por separado). Conectar otros pedales de expresión puede causar un mal funcionamiento o daños en la unidad.

- Use un cable Roland para realizar la conexión. Al usar cualquier otro tipo de cable, por favor tome las siguientes precauciones.

- Algunos cables contienen resistencias. No use cables que contengan reóstatos para conectar a esta unidad. El uso de este tipo de cables puede causar un nivel de sonido extremadamente bajo o inaudible. Para mayores especificaciones sobre   los cables, contacte con el fabricante de cable.

Antes de Usar Tarjetas

- Cuidadosamente inserte la Tarjeta de Memoria hasta el fondo hasta que esté firmemente colocada.



- Nunca toque los botones de la Memory card. Evite también cualquier contacto con suciedad.

USB

Compatible con OS
Windows: Windows ME/2000 o posterior
Macintosh: Mac OS 9.1 o posterior

Driver:

La BR-864 usa un controlador que se encuentra en OS. Se configurará automáticamente si se conecta via USB.

Copyright

- La grabación, distribución, venta, préstamo, reproducción pública, difusión o similar, total o parcial, no autorizada de una obra (composición musical, video, emisión pública, o similar) cuyos derechos de autor estén en posesión de una tercera persona, esta prohibida por la ley.

- No use esta unidad con propósitos que puedan infringir los derechos de autor propiedad de una tercera persona. Roland Corporation no se hace resposable de ninguna acción que pueda infringir los derechos de autor de terceras personas derivados de su uso de esta unidad.

Contenidos

Sección 5 Otras funciones convenientes 135

Introducción a la BR-864

Prestaciones

Simplicidad

La BR-864 está diseñada para ser utilizado con la sencillez de una grabadora de casete, hasta por principiantes.

Ya esté usted preparando una maqueta o el master de su primer álbum, la sencillez de la BR-864 le permite crear grabaciones digitales el mismo dia que lo adquiera.

Estación de trabajo de audio digital

Todos los procesos son completamente digitales

Además de una mesa digital y una grabadora digital, la BR-864 contiene cuatro procesadores de efectos digitales.

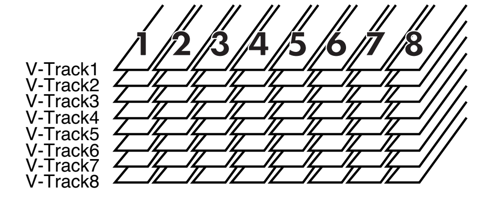
Es posible realizar todos los pasos necesarios para grabar, incluidos editar, pontenciar, usar efectos y mezclar, sin salir del reino digital, por lo que no existe ningun deterioro de la calidad de la señal. Además, conectando dispositivos digitales como una grabadora DAT, un minidisk o una grabadora de CDs, puede grabar sus datos mediante un proceso totalmente digital.Usar el conector USB le permitirá grabar todos los datos de su canción en un ordenador.

Equipado con V-Tracks

La BR-864 tiene ocho pistas audio de grabación, que permite cuatro grabaciones simultaneas en dos pistas, o reproducir simultaneamente desde ocho pistas. Además, cada pista incluye las denominadas “V-Tracks” para una capacidad de grabación total de 8 x 8 = ¡64 pistas! Este aumento de la versatilidad le permite hacer cosas como grabar muchas tomas de un solo de guitarra, que puede escojer más tarde, al mezclar. También, mientras se reproducen ocho pistas, puede usar el modo bounce para mezclar una V-Track y reproducir en estéreo sin necesidad de borrar datos.

¿Que son las V-Tracks?

Cada pista consta de ocho pistas virtuales y puede reproducir o grabar la que usted escoja. Ésto significa que usted puede grabar hasta 64 pistas y seleccionar ocho para reproducirlas. Estas pistas virtuales se denominan “V-Tracks”.



MEMO

Podrá encontrar una “Hoja de pistas” al final del manual (p. 198), de la que puede hacer copias y rellenar cuando grabe música en V-Tracks.

Función Guia de ritmo

La función “Rhythm Guide” (p. 35, p. 90) facilita la captura de frases o ideas musicales que le vengan a la cabeza. Simplemente seleccione un patrón de ritmo adecuado y ajuste el tempo.

Además de los patrones de ritmo del preset interno, usted puede crear sus propios patrones de ritmo orginales.

Si graba usando la función Rhythm Guide, editar un compás cada vez, resulta mucho más sencillo.

Cuatro versátiles procesadores digitales de efectos

La BR-864 contiene cuatro tipos de unidades de efectos.

Los grupos de efectos utilizados para grabar (insert effects), envio y retorno (efectos de loop), afinación (Track EQ) y masterización (Mastering Tool Kit) permanecen como efectos independientes, y los otros efectos aparte de éstos pueden usarse simultaneamente.

Así la BR-864 no requiere ningún dispositivo externo de efectos para crear una canción sofisticada.

La BR-864 tiene muchos simuladores y efectos incorporados incluidos los modelos de amplificación COSM para una amplia gama de efectos de entrada. También muchos efectos para voz, teclado y guitarra para muchísimas aplicaciones.

Los efectos de loop incluyen efectos espaciales como chorus y reverb, que son vitales para una buena mezcla estéreo.

El EQ (ecualizador) de pistas está incorporado, un EQ de dos bandas cuya utilidad más famosa es realizar afinación durante la mezcla.

El Kit de herramientas de masterización le permite añadir compresión a las canciones mezcladas y proporciona una gran variedad de otros efectos.

☞

Para una explicación más detallada de efectos de entrada y de loop, léase “¿Qué es un efecto de entrada?” (p. 33), “¿Qué es un efecto de loop?” (p. 41), “Ajustar el tono (Track EQ)” (p. 40) y “¿Qué es el Mastering Tool Kit?” (p. 38) respectivamente.

¿Qué es COSM (Composite Object Sound Modeling)?

Una tecnologia que renconstruye virtualmente una estructura o material ya existente usando diferentes medios se denomina tecnologia de modelado. COSM es una tecnologia de Roland que crea nuevos sonidos combinando varias tecnologias de modelado de sonido.

Editar funciones

Con la BR-864, puede realizar operaciones de edición como copiar, mover y borrar, imposibles con una grabadora multipistas que use cintas. Así, estas operaciones como copiar y repetir una frase compleja en otra pista y borrar datos de una pista total o parcialmente pueden llevarse a cabo con sencillez.

Edición no-destructiva

Siendo una grabadora digital, la BR-864 ofrece una edición no-destructiva. Con este tipo de edición, después de llevar a cabo operaciones de grabación o edición, aún puede retroceder a los datos en su estado previo (funciones deshacer y rehacer).


“Cancelar una operación (Undo/Redo)” (p. 55)

Movimiento rápido hasta un punto

Puede asignar una marca a cualquier punto que desee en una pista (función localizador). Si asigna marcas a localizaciones como el final o el principio de un solo, usted podrá moverse instantáneamente hasta ese punto.


”Registrar un tiempo (Función Locator)” (p. 70)

Equipado con Afinador cromático (rango de sonido de A0 a B6)

Su BR-864 está también equipada con un afinador cromático por lo que puede afinar su gutarra o su bajo si lo conecta a la BR-864 (p. 137).

Función Phrase Trainer

Cuando reproduzca una canción que haya grabado desde un reproductor de CD o de MD, podrá aminorar el tempo sin cambiar el tono. También puede eliminar el sonido que se oye en el centro (como una voz o un solo de guitarra) de la canción. (p. 139)

Totalmente equipado de conectores de entrada (jacks)

Su BR-864 está equipada con las conexiones de entrada que se muestran a continuación.

GUITAR/BASS:

Estas conexiones de entrada de alta impedancia le permiten conectar directamente su guitarra o su bajo (acepta conexiones de auricular 1/4”).

MIC:

Estas conexiones permiten conectar un micro. Incluye conexiones estándar TRS (p. 21, p. 24) y XLR. Tambien incluye incormporado un micrófono, por lo que podrá grabar con la BR-864 aunque no tenga un micro conectado.

* *El micrófono incorporado puede encenderse y apagarse (p. 32).*

LINE:

Estas conexiones aceptan entradas estéreo desde teclados, reproductores de CD y otros dispositivos con nivel de línea (conexiones RCA phono).

Como salidas, además de los jacks LINE OUT (estéreo RCA phono), se incluyen conectores DIGITAL OUT para una grabación de alta calidad digital para dispositivos de audio digital (ej. grabadoras de CD o MD).

USB:

Si conecta un ordenador aquí, podrá intercambiar datos entre la BR-864 y éste.

Dos formas de suministro eléctrico le permiten grabar en cualquier sitio

Puede usar la BR-864 con pilas (seis AA) o con el adaptador AC.

Y gracias a su micrófono incorporado, puede realizar grabaciones allá donde usted desee.

Tarjetas de memória soportadas por su BR-864

La BR-864 utiliza tarjetas CompactFlash como medio de almacenamiento para grabación y reprodución.

La BR-864 utiliza tarjetas CompactFlash de 32 MB a 1 GB con 3.3 V de alimentación.



Las tarjetas CompactFlash Type II no son compatibles.

MEMO

Las tarjetas CompactFlash están disponibles en cualquier tienda de informática o de video digital.

(Productos recomendados)

DISPOSITIVOS DELKIN: serie eFilm / eFilmPRO



Los productos CompactFlash que no han sido recomendados pueden no funcionar adecuadamente con la BR-864.

Formatear la tarjeta de memória (CompactFlash)

Las tarjetas CompactFlash compradas en una tienda o las utilizadas préviamente por una cámara no se pueden usar directamente con la BR-864.

Estas tarjetas deben ser iniciadas primero para ser usadas con la BR-864.

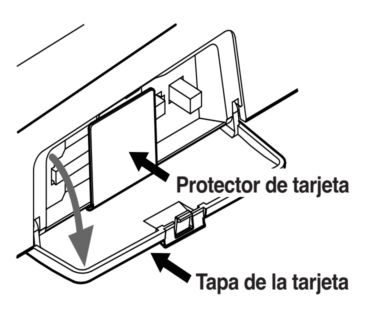
Para más detalle respecto a la inicialización léase p. 29, p. 149.

* CompactFlash y CF son marcas de SanDisk Corporation y licenciadas por la asociación CompactFlash.

* BOSS Corporation es una licencia autorizada por las marcas CompactFlash™ y CF logo (CF).

Cómo quitar el protector de la tarjeta de memória

Para prevenir la pérdida de la tarjeta (CompactFlash), la BR-864 está equipada de fábrica con un protector de tarjeta.



Para quitar el protector de la tarjeta siga el siguiente procedimiento.

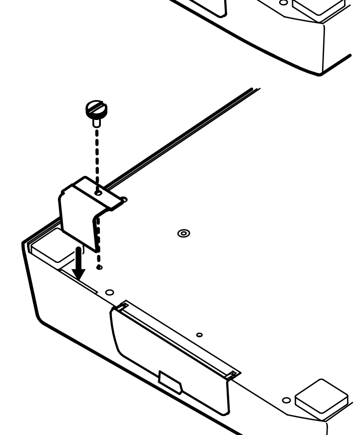
1. **Asegúrese de que la tapa de la tajeta esté cerrada y la BR-864 apagada.**

   * *Al dar la vuelta a la unidad, coja un montón de periódicos o re vistas y colóquelos debajo de las cuatro esquinas para evitar daños en los botones y controladores. También intente orientar la unidad para no dañar nada.*

   * *Al girarla tenga cuidado de no dejarla caer.*

2. **Use una moneda o un destornillador plano para sacar el tornillo del panel inferior.**

3. **Estire la tapa en la dirección indicada por la flecha.**



4. **Para no perder la tapa colóquela como se muestra en la figura. Inserte el protector en la ranura tal y como se indica por la flecha.**

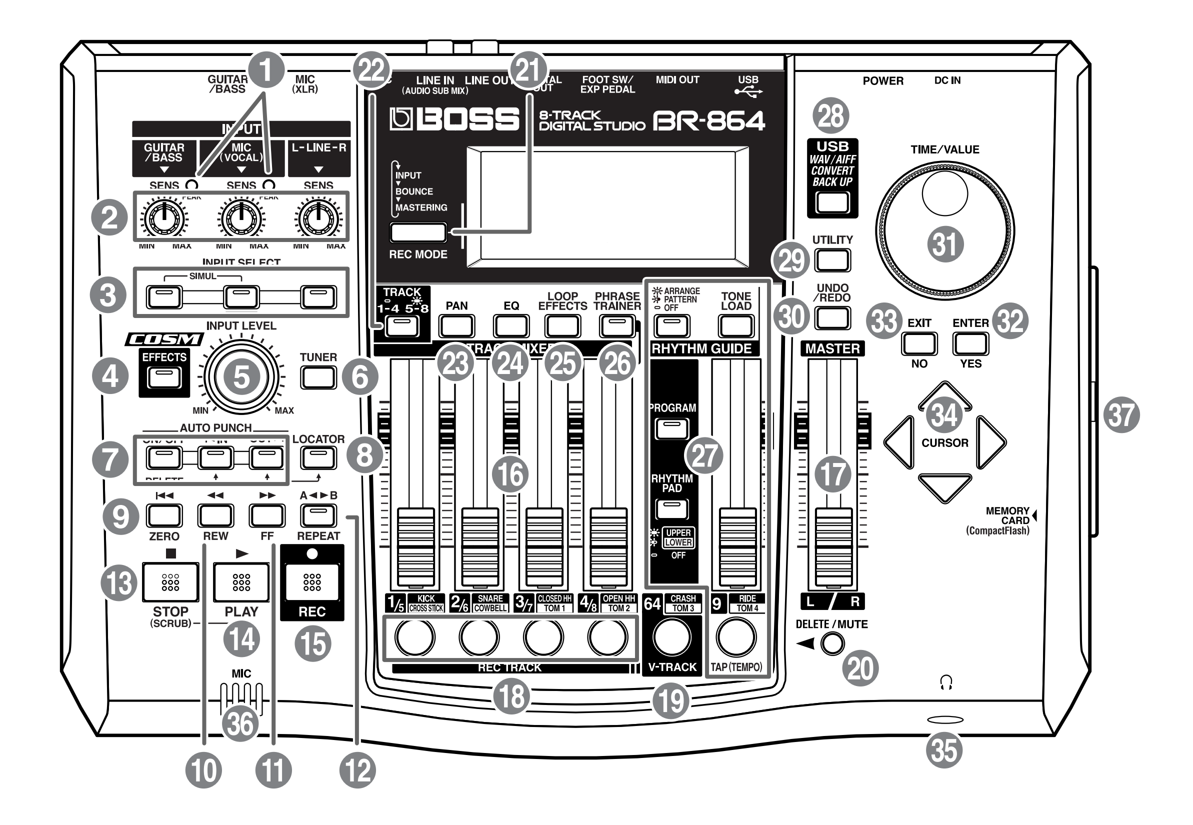
5. **Coloque la BR-864 de nuevo en su posición original.**



Cuando quite los tornillos asegúrese de colocarlos fuera del alcance de los niños para que no exista la posibilidad de que se los traguen accidentalmente.

Descripción de los paneles

Panel frontal



1. Indicador PEAK

Este indicador muestra la fuerza de la señal de entrada en las diferentes conexiones de entrada (ej. GUITAR/BASS y MIC).

Este indicador se ilumina 6 dB antes de que la distorsión del sonido ocurra. Ajuste la sensibilidad de entrada con el potenciómetro SENS para que el indicador se encienda solo ocasionalmente, para esos momentos en que toque la guitarra (u otro instrumento) al máximo.

2. Potenciómetro SENS

Use este potenciómetro para ajustar la sensibilidad de los conectores de entrada (ej. GUITAR/BASS, MIC y LINE).

3. Botones INPUT SELECT

Use estos botones para seleccionar la fuente de entrada (input jack) desde la que desee grabar. El indicador del botón seleccionado se iluminará. Puede mutear (silenciar) el sonido entrante pulsando el botón que esté iluminado.

GUITAR/BASS:

Para seleccionar el uso de la conexión GUITAR/BASS ya sea para guitarra o bajo.

MIC:

Para seleccionar la conexión MIC si tiene un micro conectado o el micrófono interno.

* *Puede encender y apagar el micro interno (p. 32)*

LINE:

Para seleccionar la conexión LINE (stereo) para entradas de linea como teclados o reproductores de CD.

SIMUL:

Pulsando los bontones GUITAR/BASS y MIC a la vez, puede grabar desde las dos entradas a la vez.

* *Si el parámetro INPUT SELECT ha cambiado, el banco de efectos de entrada cambiará automaticamente (p. 33, p. 56).*

4. Botón EFFECTS

Use este botón para encender y apagar los efectos de entrada (p. 33, p. 56) o ir a la pantalla para editar los diferentes parámetros.

5. Potenciómetro INPUT LEVEL

Use este potenciómetro para ajustar el volúmen de la fuente de entrada para la grabación.

* *Si usa el potenciómetro INPUT LEVEL para bajar el volúmen durante la grabación, el sonido se grabará a menor volúmen por los que el ruido será más audible cuando suba lo vuelva a subir al reproducir. Si quiere reducir el sonido de entrada que está monitorizando, bájelo con el deslizador MASTER. Para cambiar el volúmen durante la reproducción use el deslizador TRACK en su respectivas pistas.*

6. Botón TUNER

Use este botón para encender y apagar el afinador (p. 137).

7. AUTO PUNCH

Este botón se utiliza para realizar ajustes en la función automática Punch in/out.

Botón ON/OFF:

Esto activa y desactiva la función auto punch-in/out. Al activarla, el indicador del botón se ilumina.

Botón IN:

Ajusta la función auto punch-in location. Pulse este botón para ajsutar el punto punch-in. Entonces el indicador del botón se iluminará. Luego podrá pulsarlo para ir directamente a la localización del punto punch-in.

* *Pulse este botón mientras mantiene pulsado el botón ON/OFF para borrar el punto punch-in.*

Botón OUT:

Para ajustar el punto punch-out. Púlselo en el lugar deseado en la pista. El botón se iluminará. Luego podrá ir directamente al punto punch-out cada vez que lo pulse.

* *Pulse este botón mientras mantiene pulsado el botón ON/OFF para borrar la localización punch-out.*

8. Botón LOCATOR

Use este botón para almacenar cualquier localización que desee. Entonces al pulsarlo se moverá automáticamente hasta esa localización.

Cuando se ajusta una localización, este botón se ilumina y usted puede saltar hasta ese punto cada vez que lo pulse.

* *Pulse este botón mientras mantiene pulsado el botón AUTO PUNCH ON/OFF para borrar la localización.*

9. Botón ZERO

Le transporta hasta la localización 00:00:000.0.

10. Botón REW

La canción se rebobinará mientras lo mantenga pulsado.

11. Botón FF

La canción irá avanzando rápido mientras lo tenga pulsado.

12. Botón REPEAT

Puede especificar una región que desee oir y escucharla repetidas veces (p. 49).

Esta prestación es útil si desea reproducir varias veces la región marcada por las localizaciones punch-in y out (p. 51) hasta que hasta que esté satisfecho o usar Phrase trainer (p. 139) para intentar copiar una frase complicada desde un CD o cosas por el estilo.

13. Botón STOP

Detiene la grabación o la reproducción de la canción.

14. Botón PLAY

Reproduce canciones. Cuando pulsa [REC] y el indicador REC está parpadeando, pulse [PLAY] para empezar a grabar. Durarnte la grabación o reproducción el indicador del botón se ilumina en verde.

15. Botón REC (grabación)

Este es el botón de grabación. Además de grabar, también se usa para pinchar manualmente (punch-in/out). Mientras la grabación está suspendida (standby), el indicador de este botón parpadea en rojo, y durante la grabación permanece rojo.

16. Deslizador AUDIO TRACK MIXER1-4/5-8

Controla los volúmenes de cada pista durante la reproducción.

* *En adelante, a los deslizadores AUDIO TRACK MIXER los denominaremos "deslizadores TRACK".*

17. Deslizador MASTER

Controla el volúmen general de la BR-864.

18. Botones REC TRACK 1–4/5–8

Use estos botones para seleccionar la pista que quiera grabar. El botón de la pista seleccionada parpadeará en rojo, permanecerá rojo mientas graba, luego en la pista seleccionada parpadeará en verde y naranja.

La relación entre el indicador y el estado de la pista se explica a continuación:

Apagado:
Esta pista no contiene datos grabados.

Verde:
Una pista de audio que contiene datos grabados.

Parpadeando en rojo:
La pista está seleccionada como pista destino de grabación y está en standby.

Rojo:
Se está grabando en la pista.

Parpadeando en naranja y rojo:
Esta pista contiene datos grabados y está seleccionada para graba en ella.


Durante la creación de patrones Rythm Guide (p. 96), se asigna un instrumento de ritmo a cada botón.

19. Botón V-TRACK

Use este botón para abrir la pantalla para seleccionar un V-Track.


“¿Qué son las V-Tracks?” (p. 14)

“Cambiar V-Tracks” (p. 47)


Durante la creación de patrones Rhythm Guide (p. 96), use el botón V-TRACK para introducir intrumentos de ritmo.

20. Botón DELETE/MUTE

Manteniendo pulsado este botón y pulsando un botón REC TRACK cuyo indicador esté parpadeando en naranja y verde, o iluminado en verde, puede mutear (silenciar) esa pista durante la reproducción independientemente de la posición del deslizador de pista (TRACK) (p. 39).
Al repetir la misma acción, el silenciado terminará. Al estar muteado, el botón REC TRACK de esa pista parpadeara en naranja y verde o permanecerá verde.

* *Si una pista de grabación estaba muteada, el muteo desaparecerá cuando termine la grabación.*


Durante la creación de patrones Rhythm Guide (p. 96), puede borrar sonidos de ritmo que haya introducido, manteniéndolo pulsado y pulsando el botón REC TRACK.

21. Botón REC MODE (Modo grabación)

Este botón se usa para seleccionar el modo grabación.

- Grabación básica (p. 37, p. 46)
- Bounce (Mezclar muchas pistas juntas y volcarlas en una pista estéreo) (p. 42, p. 60)
- Masterización (p. 43, p. 65)

22. Botón TRACK

Alterna las pistas 1–4 y 5–8.

El indicador del botón se ilumina cuando las pistas 5–8 están seleccionadas.

23. Botón PAN

Púlselo para acceder a la pantalla donde puede ajustar el panorama (situación izquierda/derecha del sonido) para la reproducción por pistas del sonido de entrada (p. 40, p. 47).

24. Botón EQ (Ecualizador)

Ajusta los graves y agudos de cada pista (p. 40, p. 64).

25. Botón LOOP EFFECTS

Use este botón para acceder a la pantalla y seleccionar el nivel de salida de cada pista respecto a los efectos loop (p. 41, p. 62), alternando entre reverb y chorus, ajustando los diferentes parámetros y demás.


“Usar los efectos Loop/Track EQ” (p. 62)

“Funciones de los parámetros de los efectos Loop” (p. 131)

26. PHRASE TRAINER

Use este botón para realizar cambios en la función phrase trainer. Al usar phrase trainer, puede enceder o apagar la función center cancel (para eliminar voces del centro), o la función time strech (para ralentizar la reproducción).


“Cancelar el centro del sonido (Center Cancel)” (p. 139)

“Ralentizar (función Time Stretch)” (p. 139)

27. RHYTHM GUIDE

Aquí podrá realizar cambios en la función Rhythm Guide.

Botón ARRANGE/PATTERN/OFF:

Se pulsa para cambiar la función Rhythm Guide entre las siguientes opciones: Arrangement → Pattern → Off.

Botón TONE LOAD:

Accede a la pantalla de la función de ritmo Tone Load.

Deslizador RHYTHM GUIDE:

Ajusta el volúmen del Rhythm Guide (guia de ritmo).

Botón PROGRAM:

Accede a la pantalla para programar arreglos y patrones.

Botón RHYTHM PAD:

Este botón alterna entre las funciones TRACK, V-TRACK y TAP para la introducción de ritmo.

Botón TAP (TEMPO):

Pulsando este botón puede ajustar el tempo para la guia de ritmo (rhythm guide).



Durante la creación de patrones Rhythm Guide (p. 96), el botón TAP se usa para introducir intrumentos de ritmo.

28. Botón USB

Púlselo para acceder a la función para transmitir datos entre la BR-864 y su ordenador usando un cable USB.

29. Botón UTILITY

Este botón accede a varias funciones ofrecidas por su BR-864, como edición de pistas, arreglos de canción y operaciones de la tarjeta de memoria.

30. Botón UNDO/REDO

Para deshacer la última operación de grabación o edición y volver al último estado de los datos. Pulsando de nuevo este botón para rehacer lo que habia cancelado (p. 55).

31. Dial TIME/VALUE

Puede usar este dial para cambiar de posición en la canción (ej. rebobinar o avanzar). También se usa para cambiar los valores de los varios parámetros de diferentes funciones.

32. Botón ENTER/YES

Pulse este botón para confirmar una selección o un valor que ha sido introducido.

33. Botón EXIT/NO

Pulse este botón para volver a la pantalla anterior o para cancelar la última entrada de datos.

34. Botón CURSOR

Pulse estos botones para mover el cursor por la pantalla.

35. Conexión Headphones ( )

Los auriculares (a la venta por separado) se conectan aquí. Al conectarlos, se escuchará lo mismo que lo que sale por LINE OUT.

* *El volúmen se ajusta con el deslizador MASTER.*

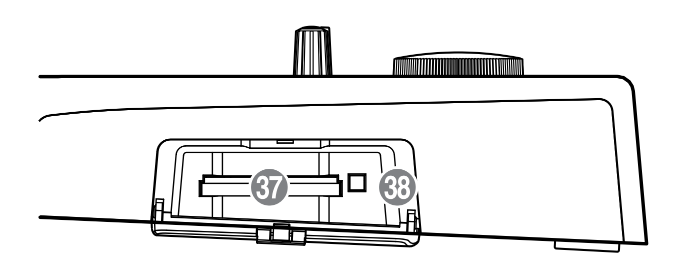
36. MIC (micrófono interno)

Este micrófono puede usarse para grabar con la BR-864.



"Pulse el botón INPUT SELECT del instrumento que quiera grabar" (p. 31)

"Desactivar el micrófono interno" (p. 32)



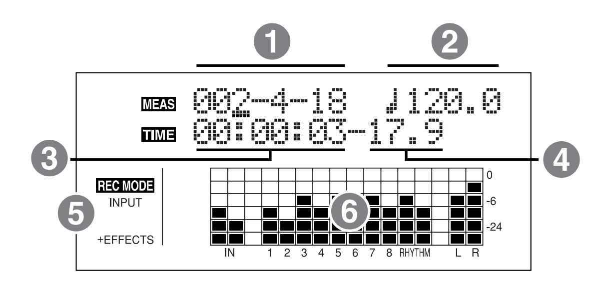
37. Ranura MEMORY CARD

Esta ranura es donde se insertan las tarjetas de memoria (CompactFlash) cuando desee guardar datos. No podrá grabar a menos que haya una tarjeta insertada.

38. Botón Eject

Pulse este botón para extraer la tarjeta de memoria.

Pantalla



Muestra la pantalla menú, la de ajuste de parámetros u otra información, según el tipo de ajustes que se estén realizando.

Si la pantalla se ve con dificultad, léase “Ajustar el contraste de la pantalla” (p. 26).

1. MEAS (Compás)

Muestra la posición actual de la canción. Indicados de izquierda a derecha están el compás, el beat y el reloj.

2. TEMPO

El tiempo Rhythm Guide se indica aquí.

3. TIME

El tiempo la posición actual de la canción (horas-mins-segs).

4. FRAME

Muestra el número de frame (cuadro) de la posición actual de la canción.

En los ajustes de fábrica, un segundo son 30 frames (non-drop). Este tipo de especificación se conoce como MTC (MIDI Time Code) y cuando use la BR-864 para tocar en sincronia con otro dispositivo MIDI, necesitará ajustar los dos dispositivos al mismo tipo de MTC.

☞
“Sincronizar la reproducción con un secuenciador MIDI” (p. 142)

5. REC MODE

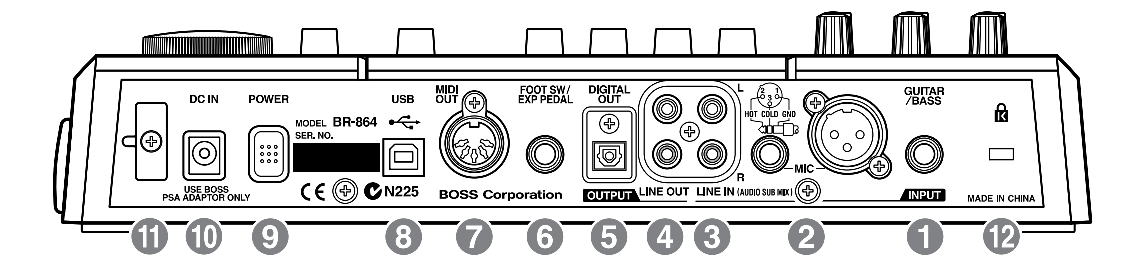
El modo de grabación se indica aquí.

6. Level Meter

Durante el modo de reproducción, muestra los niveles de volúmen de los intrumentos introducidos y los de cada pista.

Los niveles mostrados son los que resultan tras los ajustes realizados con el potenciómetro INPUT LEVEL y el deslizador TRACK (ej. post fader). Puede seleccionar el medidor de nivel para mostrar cada tipo de nivel ajustado.

Panel trasero



1. Conexión GUITAR/BASS

Conexión de entrada de alta impedancia para conectar directamente su guitarra o su bajo.

2. Conexión MIC (tipos TRS/XLR)

Estas conexiones le permite conectar un micro. Se incluyen las dos conexiones estándar TRS (p. 24) y XLR.

* *Si los micrófonos están conectados a las dos conexiones, se da prioridad a la conexión TRS.*

3. Conexión LINE IN

Son conexiones de entrada para señales de audio analógicas. Éstas se usan para conectar reproductores de CD u otros dispositivos de audio tales como teclados, cajas de ritmo y otros módulos de sonido externos.

4. Conexión LINE OUT

Son conexiones de salida para la señal de audio analógica. Puede conectar grabadoras de cintas u otros dispositivos para grabar la señal analógica que sale de la BR-864.

5. Conector DIGITAL OUT

Conector digital para enviar señales de audio digital. Por DIGITAL OUT se envia el mismo sonido que por LINE OUT. Puede conectar una grabadora DAT o de CDs y realizar grabaciones digitales desde la salida de la BR-864.

6. Conexión FOOT SW/EXP PEDAL

Esta conexión de entrada es para el pedal que se vende por separado (BOSS FS-5U, Roland DP-2) o para el pedal de expresión (BOSS Roland EV-5, BOSS FV-300L).

Usando esta conexión FOOT SW, puede iniciar y detener la reproducción, pincharla, etc.

Cuando se usa un pedal de expresión, puede controlar la cantidad de efecto con su pié.


"Usar un pedal de interruptor o de expresión" (p. 136).

7. Conector MIDI OUT

Conector para enviar datos MIDI.Conéctelo al MIDI IN de un dispositivo externo MIDI (caja de ritmos/módulo de sonido).

8. Conexión USB

Es para conectar su ordenador a la BR-864 con un cable USB.

9. Interruptor POWER

Para encender y apagar la BR-864.

10. Conexión DC IN (Adaptador AC)

Conecte aquí el cable de corriente (serie PSA; opcional).



Debe usar solamente adaptadores PSA-series AC adaptor. Cualquier otro adaptador puede causar daños o errores.

11. Gancho para el cable

Anude el cable en este gancho para que no extraer el cable de corriente accidentalmente.

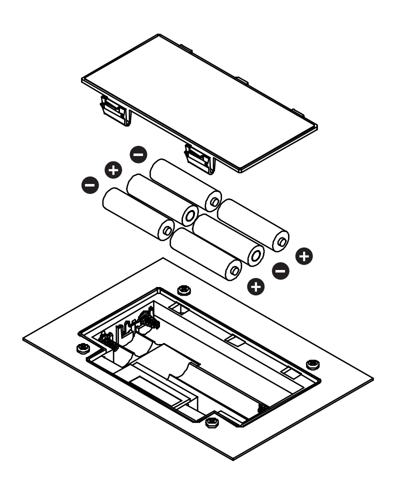
* *Si se desconecta el cable de corriente se pueden perder datos grabados importantes.*

12. Ranura de seguridad (🔒)

http://www.kensington.com/

Poner las pilas

1. **Asegúrese de que la BR-864 está apagada.**
2. **Extraiga la tapa de las pilas del panel trasero.**
   * *Al colocar bocaabajo la unidad, use periódicos o revistas para las esquinas para no dañar los controles. Es recomendable también orientar la unidad de manera que éstos no se dañen.*
   * *Al colocarla bocaabajo tenga cuidado de no dejarla caer.*
3. **Tenga cuidado de no invertir la polaridad (+/-), inserte seis pilas AA en el compartimento.**
   * *BOSS recomienda usar pilas alcalinas de larga duración.*
   * *No mezcle pilas nuevas con usadas, ni de tipos diferentes.*
   * *No use pilas recargables.*
4. **Cierre la tapa de las pilas.**



Cuando se estan acabando las pilas, de muestra en la pantalla "Battery Low". Cuando aparezca este mensaje, reeplace las pilas por otras nuevas cuanto antes.

Inicio rápido

Escuchar las canciones de demostración

(1) Conectar dispositivos periféricos

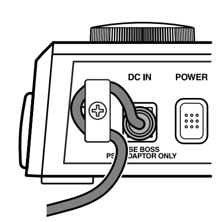
Realizar las conexiones que se muestran en el diagrama inferior. Al realizar las conexiones asegúrese de que todos los dispositivos están apagados.

Micros
Guitarra o bajo eléctricos
Grabadora de CDs
Caja de ritmo
Adaptador AC (serie PSA)
Pedal interruptor (FS-5U etc.)
Pedal de expresión (Roland EV-5 etc.)
Equipo de audio
Reproductor de CDs
Teclado



Para prevenir daños o errores a los altavoces u otros dispositivos, baje al mínimo el volúmen siempre y apague todos los dispositivos antes de realizar cualquier conexión.

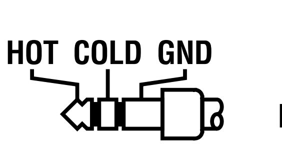
- Para prevenir un fallo de alimentación en su unidad (un tirón en el cable) y evitar aplicar una tensión excesiva a la conexión del adaptador AC, anude al gancho el cable como se muestra en la ilustración.

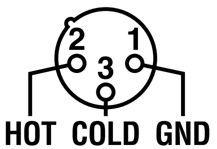


- Los acoples se pueden producir debido a la situación de los micrófonos en relación con los altavoces. Para remediar ésto se recomienda:

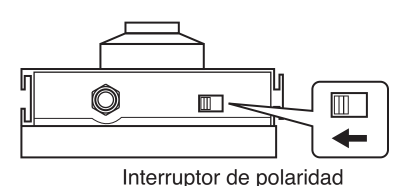
1. **Cambiar la orientación de los micrófonos.**
2. **Resituar los micrófonos a una mayor distáncia de los altavoces.**
3. **Bajar el volúmen.**

* *Se incluyen dos tipos de entradas para micros: TRS compatibles con entrada balanceada y del tipo XLR. La asingación del MIC jack se muestra abajo. Asegúrese antes de ralizar conexiones de que es compatible con sus dispositivos.*





* *Al usar el FS-5U pedal interruptor (a la venta por separado), ajuste interruptor de polaridad como se muestra abajo. Si el interruptor de polaridad no está ajustado correctamente puede que el pedal no funcione adecuadamente.*

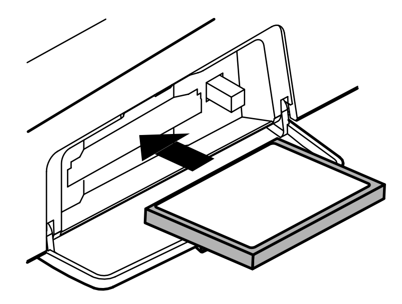


Interruptor de polaridad

* *Si usa un pedal de expresión (EV-5 o FV-300L), ajuste el volúmen mínimo a “0”.*

- Inserte la tarjeta de memória (CompactFlash) con el contacto de color dorado boca-abajo.

* *Inserte cuidadosamente la tarjeta de memoria hasta el fondo, hasta que quede firmemente colocada en su sitio.*
* *No toque los contactos de la tarjeta de memoria para que no se ensucien.*





Antes de insertar la tarjeta de memoria, asegúrese de apagar la BR-864. Si se inserta una tarjeta con la máquina encendida, los datos contenidos en ella pueden destruirse y la tarjeta quedar inútil.

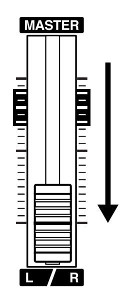
(2) Encienda la BR-864

Una vez las conexiones han sido realizadas, encienda sus dispositivos en el orden especificado. Si los enciende en otro orden se arriesga a causar errores o daños a los altavoces u a otros dispositivos.

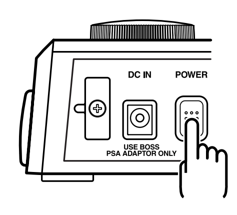
1. **Antes de encender, asegúrese de lo siguiente.**
   - ¿Están conectados correctamente todos los dispositivos externos?
   - ¿Están todos los volúmenes al mínimo?
   - ¿Está insertada la tarjeta de memoria?

* *La BR-864 incluye una tarjeta de memoria insertada en la ranura.*

2. **Baje el deslizador MASTER en la BR-864.**



3. **Encienda el dispositivo conectado en una entrada (ej. GUITAR/BASS, MIC, o LINE IN).**
4. **Encienda el interruptor POWER, del panel trasero.**



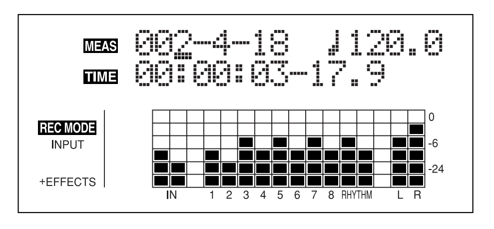
* *Asegúrese siempre de tener el volúmen al mínimo antes de encender. Incluso con el volúmen al mínimo puede que se oiga un poco de sonido, eso es normal y no indica un error.*
* *Esta unidad está equipada con un circuito de protección. Requerirá un breve intervalo (unos segundos) después de encender para operar con normalidad.*

5. **Encieda el dispositivo conectado a la conexión de salida (ej. LINE OUT o DIGITAL OUT).**

   Si está usando un adaptador AC, asegúrese de que no se desenchufe durante la operación. Si se desconecta accidentalmente, los datos grabados pueden dañarse.

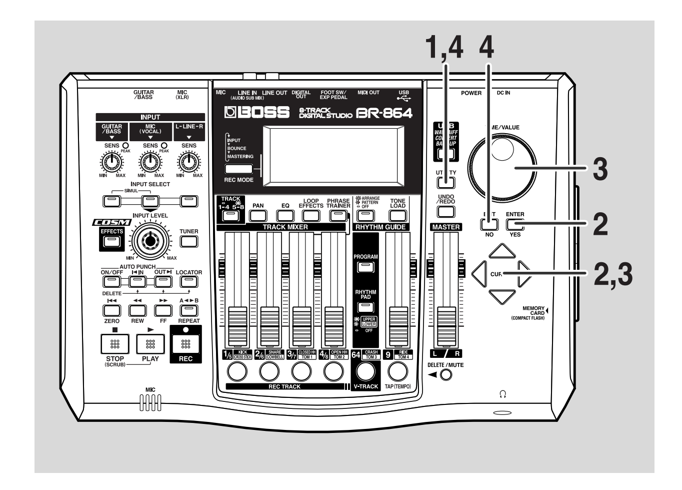
Pantalla de reproducción

La pantalla Play es la más fundamental de la BR-864 y es la primera que aparece al encenderla BR-864 (ver abajo).



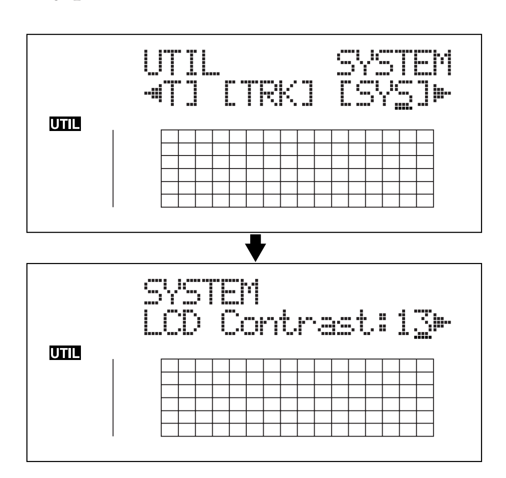
Ajustar el contraste de pantalla

Según donde sitúe la BR-864, los contenidos de la pantalla pueden ser difíciles de leer. En este caso, lleve a cabo el procedimiento que se da a continuación para ajustar el contraste (de 1 a 32).

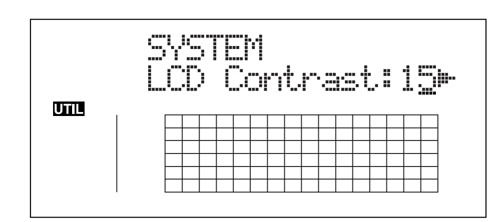


1. Pulse [UTILITY].

2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYS” y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para ir a “LCD Contrast” y ajuste el contraste con el dial TIME/VALUE.



4. Al completar el ajuste, pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] varias veces) para volver a la pantalla Play.

* *Durante la actualización, aparece “Keep power on!” en la linea superior de la pantalla, mientras la inferior muestra lo que se está procesando.*

MEMO

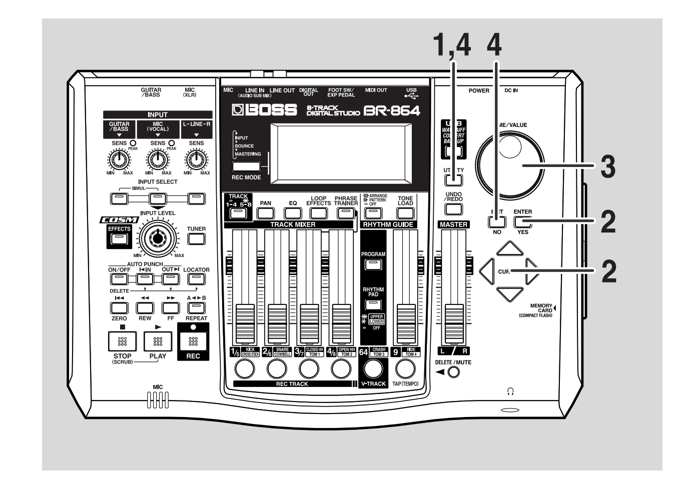
Puede girar el dial TIME/VALUE mientras pulsa [UTILITY] para ajustar el contraste. Use apropiadamente cada procedimiento.

(3) Escuchar la demo

Seleccionar una canción

Al encender, la canción seleccionada antes de apagar, seguirá estándolo, y los datos de la canción cargados. Entonces aparecerá la pantalla Play.

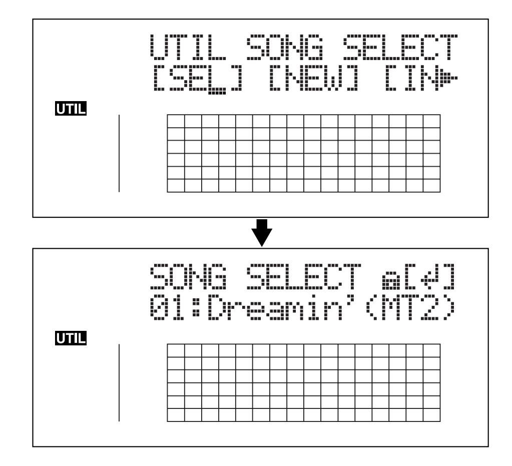
Para escuchar una canción de demostración siga el siguiente procedimiento.



1. Pulse [UTILITY].

2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “SEL” y pulse [ENTER].

Aparece la pantalla de selección de canción.



3. Gire el dial TIME/VALUE y seleccione “01:Dreamin’”.

Título	Compositor	Copyright
Dreamin’	Yutaka Nakano	© 2003, BOSS Corporation

4. Pulse [ENTER].

■ Si ha cambiado la grabación o la edición

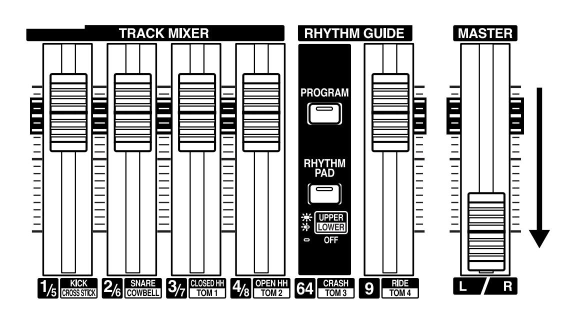
Como la BR-864 actualiza automáticamente los datos grabados y las operaciones de edición, por lo que no tiene que realizar nada para guardarlas.

Durante la actualización “Keep power on!” aparece en la linea superior de la pantalla, en la inferior aparecen los datos que se están procesando.

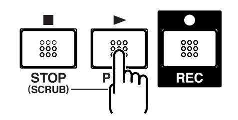
* *Si intenta grabar o editar datos en una canción demostración, aparecerá “Protected!” en la pantalla.*

Reproducir una canción

1. Mueva los deslizadores TRACK 1/5–4/8 y el RHYTHM GUIDE hasta las posiciones indicadas abajo, y también el deslizador MASTER.



2. Pulse [PLAY].



La canción empieza. Suba lentamente el deslizador MASTER y ajústelo al volúmen deseado.



El uso de la canción de demostración para otro propósito que no sea privado y personal, sin el permiso del dueño del copyright está prohibido por la ley. Además, estos datos no pueden copiarse ni usarse en ninguna obra sin el permiso del propietario de los derechos.

MEMO

Ajustando los deslizadores TRACK, puede escuchar sonidos individuales grabados en cada pista o escucharlos al nivel que desee.

Pulse [FF] para avanzar y [REW] para rebobinar la canción. Pulse [ZERO] para ir a la posición 00:00:00-00.0.

Además de los procedimientos arriba mencionados, puede también cambiar la posición en la canción usando los siguientes:

Cambiar la posición actual

Pantalla de tiempo transcurrido

El valor dado en “TIME” en la pantalla muestra el tiempo transcurrido en la canción usando MTC (Códigos de Tiempo MIDI) y se expresa así: horas-minutos-segundos-frames-sub frames.

Las especificaciones del código de tiempo pueden diferir según el dispositivo. Para sincronizarse con otro dispositivo usando el MTC, tendrá que igualar las especificaciones del código de tiempo de ambos dispositivos. En los ajustes de fábrica un segundo son 30 frames (non-drop) (p. 142).

Ir al inicio de una reproducción

Para ir al lugar donde se encuentra el primer sonido grabado, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REW].

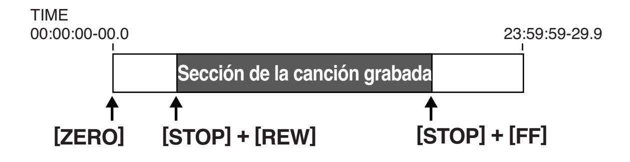
Cada V-Track de la pista seleccionada se examina y se coloca en el primer sonido grabado de la canción.

Pulse [ZERO] para ir a la posición 00:00:00-00.0.

Ir al final de una reproducción

Para ir a la posición donde está el último sonido grabado, mantenga pulsado [STOP] y pulse [FF].

Cada V-Track se examina y se colocará en el último sonido grabado en la canción.



Inicio rápido

Moverse por la canción mediante horas, minutos, segundos, frames o sub frames

Pulse [◁] [▷] para mover el cursor hasta la pantalla hours, minutes, seconds, frames o sub-frames y gire el dial TIME/VALUE para cambiar el valor de tiempo en la canción.

Moverse por la canción por compases o pulsaciones

La posición actual se muestra en la pantalla junto a “MEAS” (measure (compás)).

* *Para las demos, un Arreglo (p. 35, p. 90) se creó y está ajustado para que compás, pulsación, Clock y la canción estén debidamente sincronizados.*

Pulse [◁] [▷] para mover el cursor hasta “measure” o “beat” y gire el dial TIME/VALUE para cambiar el compás o la pulsación en la canción.

* *No puede mover el cursor hasta Clock (no se puede cambiar).*

(4) Apagar

1. **Asegúrese de que se ha detenido la reproducción.**



Asegúrese siempre de que la grabadora está detenida antes de apagar la BR-864. Apagar durante la grabación o la reproducción puede borrar los datos de la canción, los ajustes de mezcla y los datos de los efectos.

2. **Apague los dispositivos en el orden inverso al utilizado al encender (p. 25).**

3. **Ponga el interruptor POWER en off.**

Grabar/reproducir una canción

(1) Preparar la tarjeta de memoria

La BR-864 escribe los datos grabados directamente en la tarjeta de memoria insertada. Por lo tanto, para grabar o reproducir, la tarjeta de memoria tiene que estar insertada.



“Tarjetas de memoria aceptadas por su BR-864” (p. 16)

Insertar la tarjeta de memoria



Antes de insertar la tarjeta de memoria (CompactFlash), asegúrese primero de apagar la BR-864. Si se inserta una tarjeta de memoria mietras la unidad está encendida, los datos de la tarjeta pueden destruirse o la tarjeta puede quedar inservible.

1. **Inserte la tarjeta de memoria en la ranura de la ranura de la tarjeta.**

   En la tarjeta proporcionada aún queda espacio; aunque para grabaciones extensas tendrá que borrar alguna canción de demostración o usar otra tarjeta nueva (se recomienda usar de 64 MB o más).

* *Las canciones demo están protegidas.*
Para borrar canciones de demostración, primero elimine la protección y luego lleve a cabo la eliminación.



“Protejer una canción (Song Protect)” (p. 85)
“Borrar canciones (Song Erase)” (p. 83)

Encienda la unidad

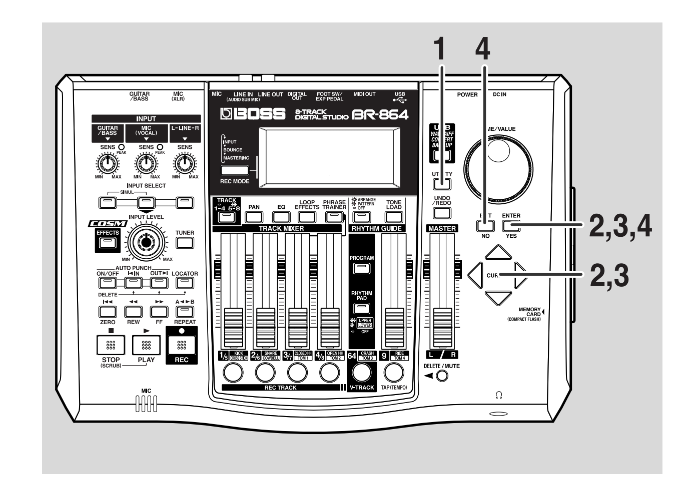
Use el procedimiento descrito en “Encender la BR-864” (p. 25).

Formatee la tarjeta de memoria (initialize)

* *Ésto no es necesario con tarjetas ya utilizadas por la BR-864.*

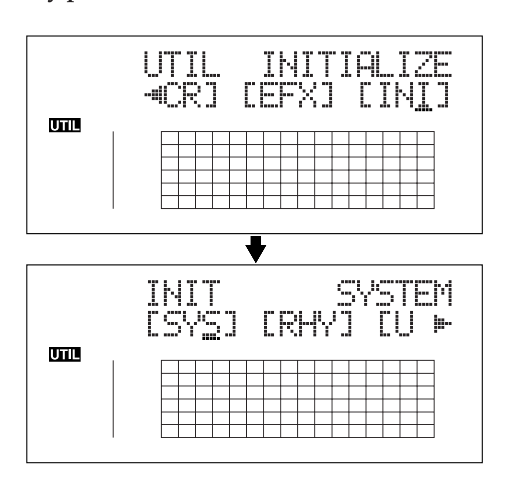
Las tarjetas recien adquiridas o las que han sido utilizadas con un ordenador tienen que ser preparadas para usarse con la BR-864.

Siga los siguientes pasos en el orden dado para completar el procedimiento (este proceso se denomina “Initializing” (iniciación).



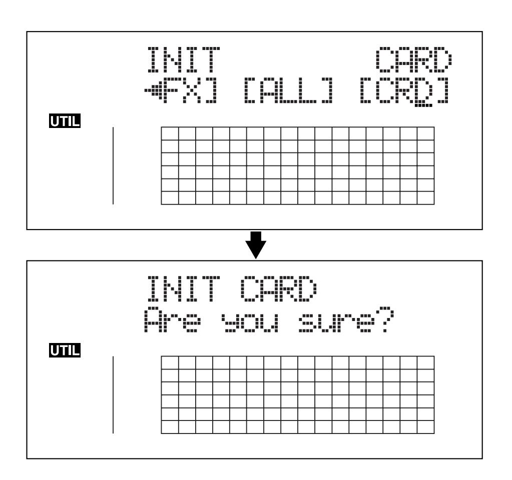
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “INI” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “CRD” y pulse [ENTER].**

   Aparece “Are you sure?”.



4. Para seguir con la iniciación, pulse [ENTER] (YES). Para cancelar la operación, pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

Al pulsar [ENTER] (YES), comienza la iniciación.

Al completarse la iniciación, en la pantalla aparece “Completed!”.

Luego “Keep power on! Song creating...” y se crea automaticamente una nueva canción.

En este caso el tipo de datos seleccionados son HiFi (MT2).

Cuando termina la creación de la canción, la pantalla de reprocción vuelve a aparecer.

* *Según la capazidad de la tarjeta de memoria, la iniciación puede llevar mas de diez minutos hasta completarse. Ésto no es un error. El progreso de iniciación se muestra en la pantalla. No apague la BR-864 hasta que la iniciación se ha completado.*



No extraiga la tarjeta de memoria mientras la pantalla muestre “Keep power on!” podrian destruirse los datos de la tarjeta de memoria o dejarla inservible.

(2) Seleccione la canción

Cuando la tarjeta contiene mas de una canción, la última canción grabada se selecciona automaticamente.

Para grabar una canción nueva siga este procedimiento:

Grabar una nueva canción

Sobre los tipos de datos

Cuando graba una nueva canción, la BR-864 le permite ajustar el tipo de datos. Así le permite seleccionar la combinación de calidad de audio con tiempo de grabación más adecuado para el material que está grabando. Se puede escojer entre los siguientes tipos de datos.

* *El tipo de datos de una canción no puede cambiarse después de haberla creado.*

HiFi (MT2) (multitrack 2):

Para grabaciones de alta calidad. Este tipo de datos se recomienda cuando va a realizar muchos volcados de pista. Normalmente se usa este tipo de datos.

STD (LV1) (live 1):

Para grabaciones que durarán más de lo que puede proporcionar el tipo de datos MT2. És el más adecuado para grabar directos.

LONG (LV2) (live 2):

De los tres tipos, éste es el que proporciona el tiempo de grabación más largo. Es muy conveniente cuando queda poco espacio en la tarjeta de memoria.

Tiempo de grabación

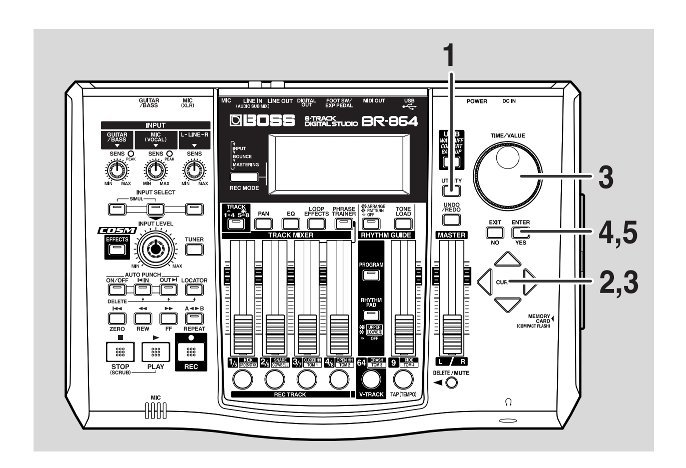
Los posibles tiempos de grabación para cada tipo de datos en una tarjeta de memoria se dan a continuación (al grabar una pista).

Tipo de datos	Tiempo de grabación (aproximadamente)		
	HiFi (MT2)	**STD (LV1)**	**LONG (LV2)**
32 MB	16 min.	19 min.	24 min.
64 MB	32 min.	39 min.	49 min.
128 MB	65 min.	78 min.	98 min.
256 MB	130 min.	156 min.	196 min.
512 MB	260 min.	312 min.	392 min.
1 GB	520 min.	624 min.	784 min.

* *Los tiempos de grabación se muestran aproximada mente. Según del nº de grabaciones el tiempo pemitido desciende.*

* *Los tiempos de grabación arriba mostrados son para cuando solo se usa una pista. Por ej. si graba en las ocho pistas, el tiempo de grabación será una octava parte de lo arriba mostrado.*

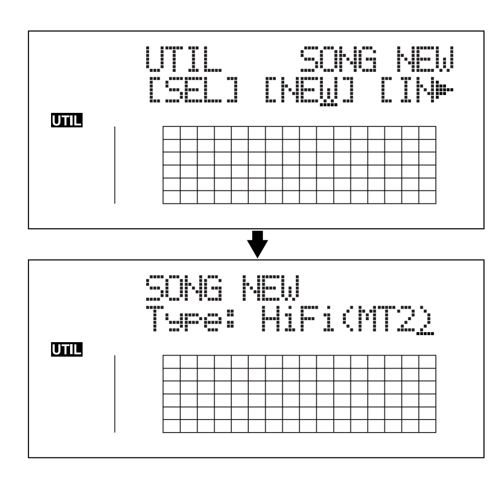
* *Las tarjetas de memoria soportadas por la BR-864 son tarjetas CompcatFlash de 32 MB a 1 GB para usar con una alimentación de 3.3 V.*



1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "NEW" y pulse [ENTER].**

   En la pantalla aparece "Type".

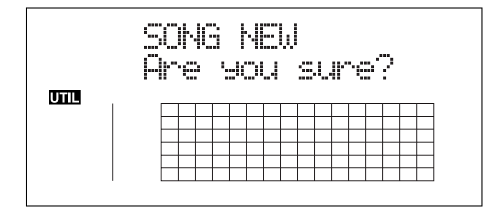


3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tipo de datos deseado.**

* *La BR-864 usa una frecuencia de muestreo de 44.1 kHz. No se puede cambiar la frecuencia de muestreo.*

* *Pulse [ENTER].*

Aparece "Are you sure?".



4. **Pulse [ENTER].**

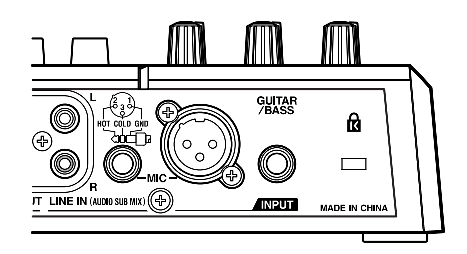
   Cuando la nueva canción está preparada vuelve la pantalla Play.

* *Durante la actualización aparece "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, mientras en la linea inferior se muestra lo que se está procesando.*

(3) Conectar instrumentos

Escoja la conexión que usará para conectar su instrumento

Su BR-864 está equipada con varias conexiones de entrada para adecuarse al tipo de instrumento que conecte. Seleccione un instrumento que se adecúe a sus propósitos.



GUITAR/BASS:

Puede conectarse una guitarra o un bajo. Como es una entrada de alta impedancia, pueden conectarse a ella directamente.

MIC:

Estas conexiones permiten conectar un micro. Se proporcionan para los dos tipos TRS y XLR.

El tipo estándar TRS permite las conexiones balanceadas y las no balanceadas.

* *Si se usan las dos, la conexión TRS tiene prioridad.*

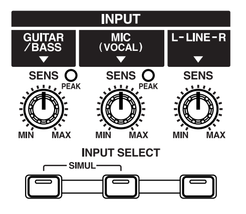
* *Si esta grabando una guitarra acústica con una conexión blindada, use la conexión GUITAR/BASS.*

LINE:

Al conectar desde una salida de CD, casete, u otro dispositivo de audio, caja de ritmos, módulo de sonido, teclado u otra fuente sonora, use la entrada estéreo.

Pulse el botón INPUT SELECT del instrumento que quiera grabar

Seleccione la fuente de entrada a grabar. El indicador del botón seleccionado se iluminará.



[GUITAR/BASS]

Seleccione para grabar el instrumento conectado a GUITAR/BASS.

[MIC]

Seleccione para grabar la señal desde el micrófono conectada a MIC o desde el micrófono interno.

Cuando el indicador MIC del botón INPUT SELECT está iluminado, puede usar el micro conectado a la conexión MIC y el micro interno simultaneamente.

* *Su BR-864 viene con el micrófono interno activado. Cuando no lo use, asegúrese de desactivarlo (léase la siguiente sección).*

[LINE]

Seleccione ésto cuando desee grabar el sonido desde un reproductor de CDs o un instrumento conectado a las conexiones LINE .

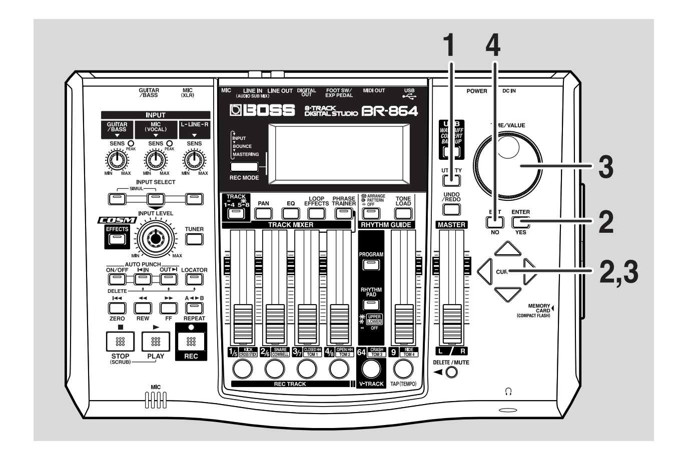
[SIMUL]

Para grabar voz y guitarra a la vez, pulse [GUITAR/BASS] y [MIC] simultanemente. Los dos indicadores se iluminan, indicándole que ahora es posible la grabación simultánea.

- Cuando se seleccionan dos pistas para grabar, GUITAR/ BASS se graba en las pistas 1, 3, 5, 7 y MIC en 2, 4, 6, 8.
- Al grabar en una pista, GUITAR/BASS y MIC se mezclan y luego quedan grabadas.

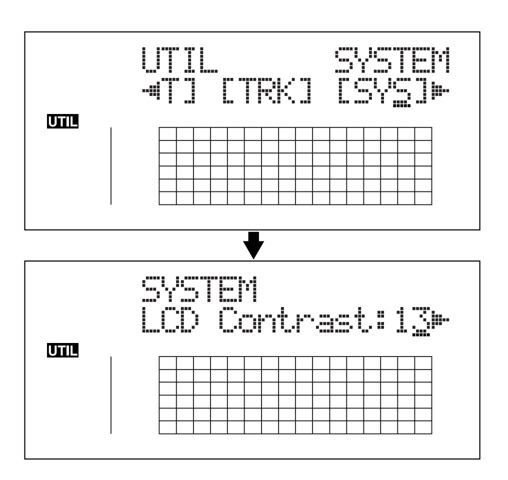
Desactivar el micro interno

Para usar solo el micro conectado a la conexión MIC, debe apagar primero el micro interno.

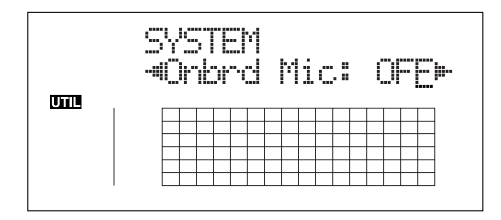


1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYS” y luego pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar “Onbrd Mic” y desctive el micro usando el dial TIME/VALUE.**

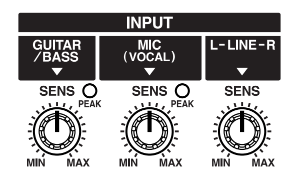


4. **Pulse [UTILITY] (o [EXIT] varias veces) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparece en la pantalla “Keep power on!” en la linea superior, en la inferior lo que se procesa.*

Ajustar la sensibilidad de entrada

When input from GUITAR/BASS or MIC is selected, adjust their input sensitivity with the relevant SENS knob.



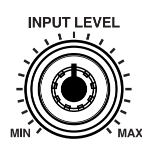


Para grabar a un buen nivel de sonido, debe ajustar los niveles de entrada para que el indicador PEAK se encienda momentaneamente al tocar muy fuerte la guitarra o al subir mucho el volúmen de la voz.

Ajustar el nivel de entrada

Ajuste el volúmen de la fuente de entrada de grabación.

1. **Baje el deslizador MASTER.**
2. **Gire el potenciómetro INPUT LEVEL a la posición central y luego suba con cuidado el MASTER.**

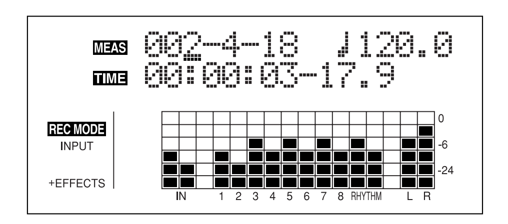


Entonces use el potenciómetro INPUT LEVEL para ajustar el nivel de entrada para que el nivel se mantenga entre -12 (aprox: -24 a -6) y 0 dB en el medidor "IN".

El nivel de volúmen se ajusta con el deslizador MASTER y los potenciómentros INPUT LEVEL.

Pantalla del medidor de nivel

Aquí se muestra los niveles de volúmen para cada pista.



IN:

El medidor musetra lo que entra por INPUT.

1–8:

El medidor muestra lo que sale por las pistas 1–8.

RHYTHM:

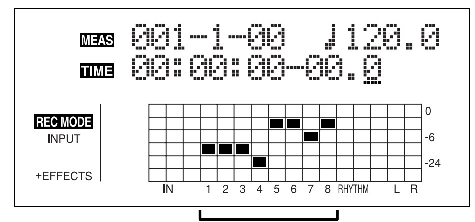
El medidor muestra la salida de Rhythm Guide.

LR:

El medidor muestra el nivel de salida después de que la señal pase por el deslizador MASTER. Al usar auriculares, ajuste con el deslizador MASTER el volúmen deseado.

Pantalla de posición de deslizadores

Cuando mantiene pulsado [TRACK], se muestran las posiciones actuales de los deslizadores TRACK (1–8).



Posición actual de los deslizadores TRACK (1–8)

(4) Usar efectos de entrada

La BR-864 incorpora cuatro procesadores de efectos: de entrada, de loop, de EQ de pista y un kit de herramientas de masterización. A continuación, una explicación de las aplicaciones relacionadas con los efectos de entrada.

¿Qué es un efecto de entrada?

Un efecto añadido directamente a una señal específica (con la BR-864, se refiere a los sonidos que llegan a la conexión INPUT) se denomina "insert effect". Los pedales de efectos que un guitarrista conecta entre su guitarra y un apli son un tipo de efectos de entrada. Por otro lado los efectos Loop se aplican a lo que se conecta en las mesas de mezclas o similares en los envios y retornos. (refer to p. 41)

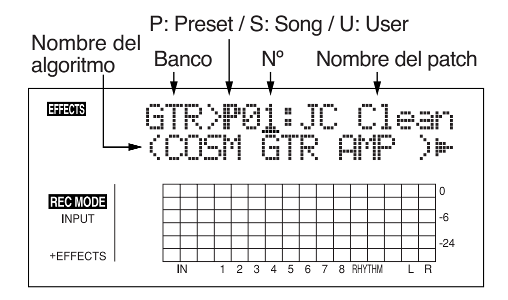
Patches de efectos-interruptor

La BR-864 proporciona muchos efectos para voz, guitarra, etc. y pueden usarse varios simultaneamente. Tal combinación de efectos y el orden en que están conectados se denomina un "algoritmo" (algorithm).

Cada efecto en un algoritmo, ofrece cierto nº de parámetros, que permite alterar el sonido (como potenciómetros en una pedalera). El algoritmo y sus parámetros se organizan en unidades denominadas "patches de efectos".

Al cambiar el patch de efecto, puede cambiar a la vez, las combinaciones de efectos almacenadas, su estado de activación y los ajustes de parámetros, cambiando así el sonido por completo.

1. **Pulse [EFFECTS] para ver el patch de efecto actualmente seleccionado.**



Su BR-864 le permite seleccionar automaticamente los bancos más adecuados pulsando el botón INPUT SELECT.

Por ejemplo, pulsando el botón [GUITAR/BASS] INPUT SELECT pasa a un patch del banco de guitarra y pulsando [LINE] a un patch del banco de linea.

Los bancos (Banks) son una colección de patches de efectos.

GTR:

Patches de efectos para usar con guitarras.

MIC:

Patches de efectos para usar con el sonido que llega a la entrada MIC (por ej. voces).

LIN (LINE):

Patches de efectos para usar en sonido de CDs, MDs y otros dispositivos externos que lleguen a LINE.

SML (SIMUL):

Patches de efectos par grabar juntos voz y guitarra.



"Patches de efectos y bancos" (p. 56)

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para alinear el cursor con el patch de efecto en la parte superior izquierda de la pantalla y gire el dial TIME/VALUE para cambiarlo.**

Patches predefinidos (P)

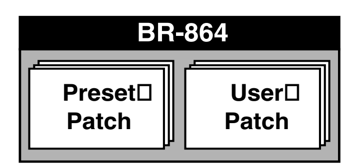
Los patches Preset contienen datos predefinidos. Sus ajustes pueden cambiarse pero no crear uno nuevo.

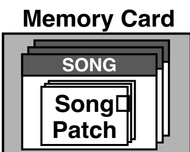
Pathes de usuario (U)

Los patches User pueden reescribirse y se almacenan en la memoria interna. Si ha creado un patch que quiera usar para otras canciones, es conveniente almacenarlo en un patch de usuario.

Patches de Canción (S)

Los patches Song, como los de usuario, puede reescribirse, aunque se almacenan junto con la canción, en la tarjeta de memoria. Ésto es conveniente cuando ha creado un patch para una grabación concreta y desea que se almacene junto con esa canción.





3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para alinear el cursor con el nº de patch en la parte superior izquierda y gire el dial TIME/VALUE para cambiar el nº de patch.**

4. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.**



Para más detalle respecto al uso de los efectos de entrada, léase "Usar los efectos de entrada" (p. 56).

MEMO

Algunos patches, son particularmente efectivos para la grabación en estéreo.

Para grabar en estéreo, léase "Seleccionar la pista de grabación" (p. 37).



"Listas de patches de efectos" (Hoja adjunta).

"Lista de algoritmos" (p. 111)

Grabar sin Efectos de entrada

Pulse [EFFECTS] varias veces para desactivar los efectos de entrada.

El indicador se apaga y el sonido se grabará sin efectos de entrada.



Seleccionado "INPUT <REC DRY>" como modo de entrada (Insert) le permite grabar sin efectos de entrada mietras los escucha con éstos aplicados.



"Cambiar el uso de los efectos de entrada según el modo" (p. 59)

(5) Usar la guía de ritmo

¿Qué es Rhythm Guide?

Al grabar, es conveniente usar la guía de ritmos incorporada.

La "rhythm guide" es una pista de ritmo que no sólo puede reproducir sonidos de ritmo durante la grabación, sino que también puede reproducir los ritmos internos y los creados por usted para la parte rítmica de sus canciones.

Usando la guía de ritmo durante la grabación, puede usar el editor de pistas para modificar compases, sincronizarse con algún dispositivo externo y para otras útiles aplicaciones. Para más detalle, léase "Editar la interpretación de una pista (edición de pista)" (p. 73) y "Sincroniczar con dispositivos MIDI" (p. 142).

También puede cambiar el tempo o patrones de ritmo durante una canción. Para más detalle, léase "Sección 3 Uso de la guía de ritmo" (p. 89).

La guía de ritmo tiene dos modos, modo patrón o arreglo."

Modo patrón

Puede reproducir patrones creados por usted y los que ya vienen hechos.

Modo Arreglo

Puede reproducir sus arreglos o usar los que vienen incluidos en la unidad.

A continuación se muestra cómo se componen los patrones y los arreglos.

Patrones (Pattern)

Son frases de bateria de uno o muchos compases.

Los patrones internos (preset patterns) incluyen patrones preparados para introducciones, estofas, redobles y finales.

Arreglo (Arrangement)

Los patrones arreglados en el orden interpretado (por ej. intro, estrofa, redoble, estrofa y final) y reproducidos al tempo seleccionado componen una canción.

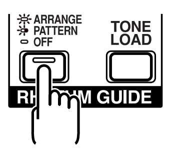
Intro	Verse	Fill	Verse	Ending

MEMO

La guía de ritmo es una preset con una gran variedad de arreglos, incluido el sonido de un metrónomo normal. Para más detalle respecto a los arreglos, léase "Lista de arreglos/patrones" (p. 176).

Reproducir el sonido de la guía de ritmo

Cada vez que pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] de RHYTHM GUIDE, el estatus cambia de la siguiente forma:



ARRANGE: Iluminado (Modo arreglo)

Entonces pulse [PLAY] para reproducir o grabar con el arreglo de ritmo. Al pulsar [STOP] el arreglo se detiene también.

PATTERN: Parpadeando (Modo patrón)

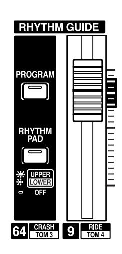
Cuando pulse play [PLAY] comenzará la reproducción o la grabación junto con el patrón de ritmo. Con [STOP] el patrón de ritmo también se detendrá.

No se oirá nada si selecciona "BREAK" para el patrón (p. 177).

OFF: Unlit

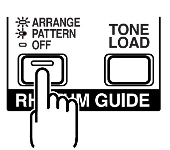
La guía de ritmo estará apagada.

* *Al ajustar su volúmen use el deslizador RHYTHM GUIDE.*



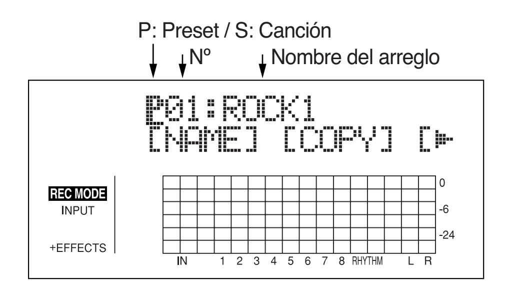
Cambiar arreglos

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] varias veces hasta que se encienda el indicador.**



2. **Seleccione un arreglo.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y y el dial TIME/VALUE para seleccionar el Preset/Canción y el nº.



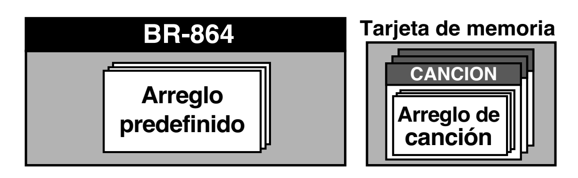
Inicio rápido

Arreglos Predefinidos (P)

Los arreglos preset conienene datos predefinidos. Sus parámetros no se pueden cambiar y se no puede crear un arreglo preset nuevo.

Arreglos de canción (S)

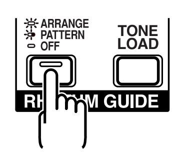
Los arreglos Song pueden guardarse, de todas formas, los datos del arreglo de canción se almacenan junto a la canción en la tarjeta de memoria.



3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla de reproducción.**

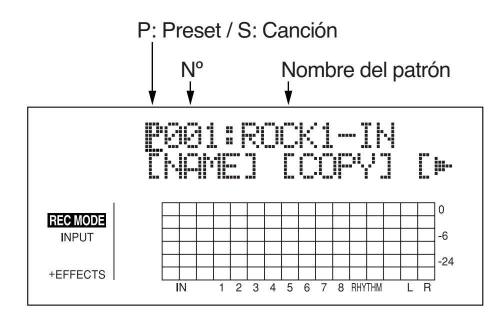
Cambiar patrones

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] varias veces hasta que el indicador parpadee.**



2. **Seleccione un patrón.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el patrón/canción y el nº.

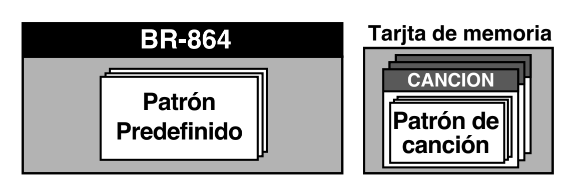


Patrones predefinidos (P)

Los patrones preset contienen datos predefinidos. Sus parámetros no pueden cambiarse y no se pueden crear nuevos patrones preset.

Patrones de canción (S)

Los patrones song pueden grabarse, de todas formas, quedan grabados junto a la canción en la tarjeta de memoria.



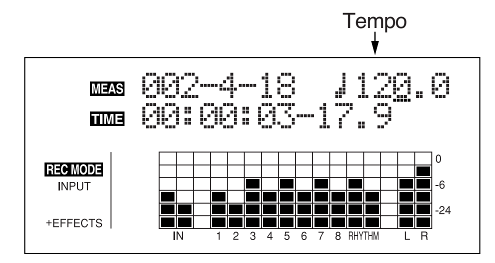
3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla de reproducción.**

Cambiar el tempo de los arreglos o patrones

Puede cambiar temporalmente el tempo del arreglo o patrón que se reproduce siguiendo los pasos que se indican a continuación si se muestra la pantalla de reproducción.

* *El parámetro del tempo del arreglo se deshabilita temporalmente.*

1. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y coloque el cursor en "TEMPO" en la pantalla.**
2. **Gire el dial VALUE para ajustar el tempo.**



* *El cambio en el tempo es sólo temporal. Si quiere cambiar el tempo real del arreglo, léase la p. 93.*

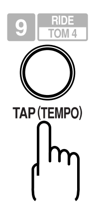
* *Los tempos no pueden guardarse en los patrones.*

Hacer "tapping" para cambiar el tempo de un arreglo o patrón

Puede cambiar temporalmente el tempo de un arreglo o patrón midiendo el tiempo entre que pulsa [TAP].

Pulse [TAP] cuatro o más veces para cambiar el tempo de reproducción, y pasará al que ustéd ha definido.

* *El parámetro del tempo del arreglo se deshabilita temporalmente.*



* *El cambio de tempo es sólo temporal. Si quieres cambiar el tempo real del arreglo, léase la p. 93.*

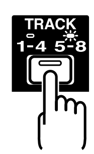
* *Los tempos no pueden guardarse en los patrones.*

(6) Grabación básica

Seleccionar la pista a grabar

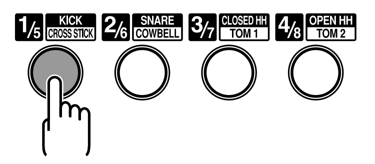
1. **Pulse [TRACK] para alternar entre las pistas 1–4 y 5–8.**

   El indicador [TRACK] se ilumina cuando están seleccionadas las pistas 5–8.



2. **Pulse [1/5]–[4/8] en REC TRACK para seleccionar la pista de grabación.**

   Si el botón se ilumina en rojo, la pista está preparada.



El estatus de cada pista puede determinase por el indicador del botón de pista.

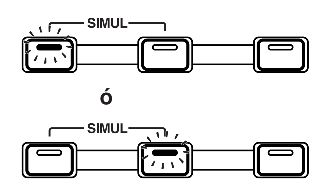
Apagado: La pista no tiene datos grabados.

Verde: Hay datos grabados en la pista.

Rojo: La pista está seleccionada para grabar.

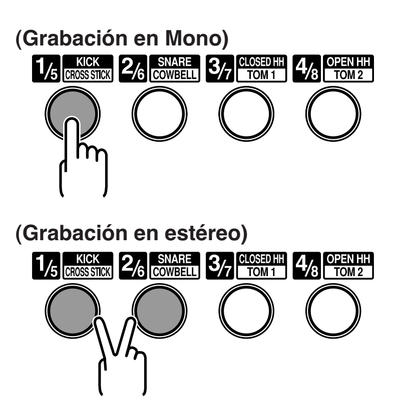
Si una pista con datos está seleccionada para grabación, el indicador parpadeará alternadamente en verde y rojo.

Si INPUT SELECT [GUITAR/BASS] o [MIC] está iluminado

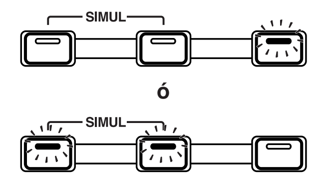


Como la entrada es mono, la grabación se lleva a cabo como una grabación mono en una pista. Pulse uno de los ocho botones de pista en REC TRACK para seleccionar una en la que grabar.

De todos modos, si quiere grabar en estéreo para aumentar el efecto de los efectos de entrada, puede pulsar simultaneamente los botones REC TRACK [1] y [2], [3] y [4], [5] y [6], o [7] y [8], para grabar en estéreo en dos pistas.



Si INPUT SELECT [LINE] o [SIMUL] están iluminados



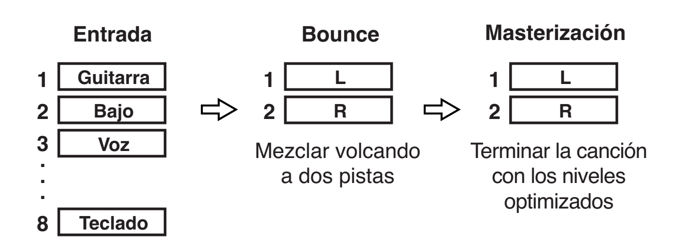
Como la entrada es estéreo, la grabación se lleva a cabo en dos pistas normalmente. Pulse REC o REC TRACK [1] y [2] para seleccionar las pistas 1 y 2, o [3] y [4] para las 3 y 4.

De todas formas, si quiere mezclar si desea juntar las pistas en una sola, con las pistas 1 y 2 seleccionadas, pulse REC TRACK [1] de nuevo para seleccionar la pista 1. Use el mismo procedimiento par escoger cualquier pista.

Sobre los modos de grabación (REC)

La grabación en la BR-864 se divide en tres modos.

Use el que le resulte mas adecuado para realizar su canción.



Entrada (input):

Sólo los sonidos de instrumentos u otras fuentes sonoras entrantes se graban en las pistas. Los sonidos reproducidos por otras pistas no se graban.

Bounce (volcado):

Como los sonidos se graban en diferentes pistas, luego hay que volcarlas en una. En el modo Bounce, puede reproducir ocho pistas simultaneamente y grabarlas todas en una V-Track individual.

Cuando se selecciona la fuente de entrada con INPUT SELECT, también puede incluir esos sonidos en la grabación.

Puede incluir también sonidos de la guía de ritmo.

Masterización (mastering):

Aquí, aplique el Kit de herramientas de masterización “Mastering Tool Kit” a las dos pistas en las que volcó para optimizar los niveles (volúmenes) de la canción y terminarla.

* *En este modo no puede usarse la guía de ritmo.*

¿Qué es el Mastering Tool Kit?

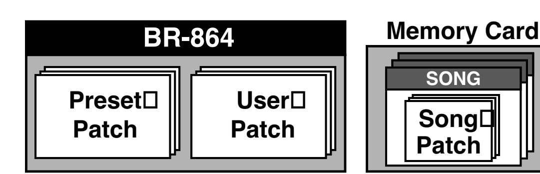
Al crear un CD de audio de sus canciones grabadas o al grabar en un minidisk o similar, el volúmen global necesita ser comprimido, para que incluso las partes más fuertes se adecúen al CD o MD. De todas formas, ésto, a menudo, puede reducir el volúmen general, dejando el CD o MD con una carencia de impacto.

Además, en los graves, que el oido humano no percibe bien, pueden resultar demasiado suaves, aunque el medidor marque en nivel máximo. Ésto también dificulta la creación de sonidos potentes.

Con el “Mastering Tool Kit” puede suavizar las oscilaciones del volúmen que ocurren en el curso de una canción y corregir el nivel de los subgraves.

Recomendamos masterizar las canciones con el Mastering Tool Kit en última instancia.

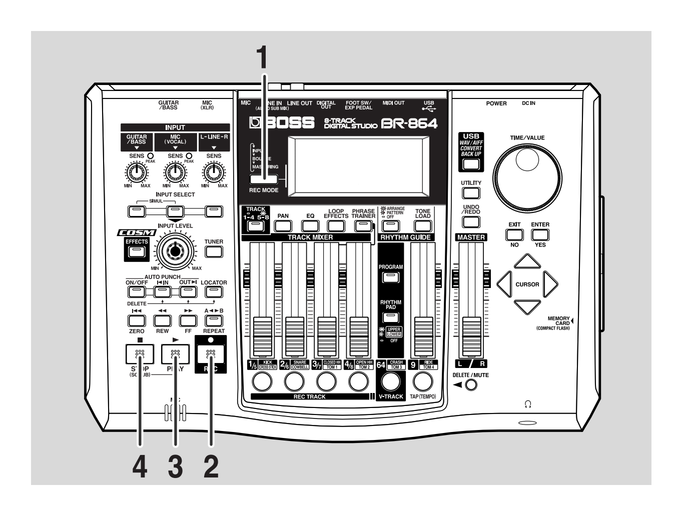
* *El Mastering Tool Kit proporciona 19 Patches predefinidos (P01-P19), 19 regrabables “User Patches” (U01-U19) y 19 “Song Patches” que están almacenados individualmente para cada canción (S01-S19).*



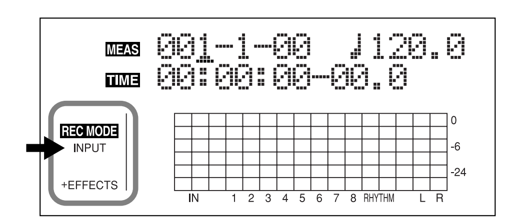


“Lista de patches del kit de herramientas de masterización” (hoja adjunta)

Procedimiento

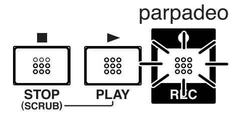


1. **Pulse [REC MODE] repetidas veces hasta que se indique “INPUT” para el REC MODE a la izquierda de la pantalla.**



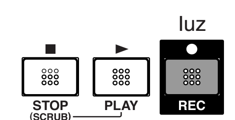
2. **Pulse [REC].**

   [REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en espera de grabación (rec standby).



3. **Pulse [PLAY].**

   Los botones [REC] y REC TRACK dejan de parpadear en rojo u quedan iluminados y comienza la grabación.



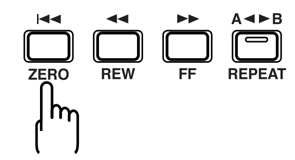
4. **Para terminar de grabar pulse [STOP].**

   El botón REC TRACK se ilumina alternativamente en naranja y verde, indicando que la pista tiene datos grabados.

* *No puede reproducir sonidos grabados en menos de un segundo.*
* *Durante la actualización, en la linea superior de la pantalla, aparece “Keep power on!”, en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

(7) Reproducir música grabada

1. **Pulse [ZERO] para desplazarse hasta la posición 00:00:00-00.0.**

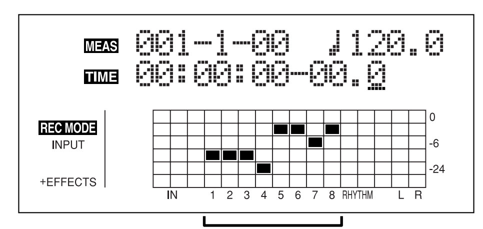


2. **Pulse [PLAY].**

   Use los deslizadores TRACK para ajustar por separado el volúmen de cada pista.

Posicionamiento de los deslizadores

Cuando mantiene pulsado [TRACK], la pantalla muestra el posicionamiento de los deslizadores TRACK (1–8).



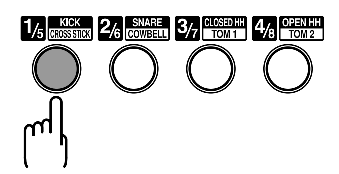
Posición actual de los deslizadores TRACK (1–8)

Silenciar el sonido de pistas específicas (Mute)

Durante la reproducción, mantenga apretado [DELETE/MUTE] y pulse un botón REC TRACK que parpadee en naranja y verde o que esté en verde.

El botón REC TRACK pasará a parpadear en naranja o verde y el sonido de esa pista quedará muteado (silenciado).

Si repite la misma operación, el botón volverá a su estado anterior, y el sonido de esa pista se volverá a escuchar.



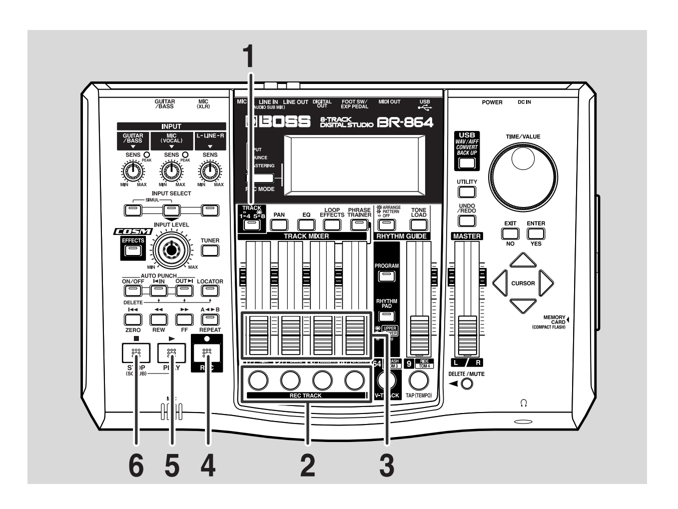


(8) Overdubbing

(Grabar una interpretación adicional mientras se eschucha una existente)

La pista que tenga el botón REC TRACK iluminado en verde (o alternando en rojo y verde) son pistas que ya tienen datos grabados.

El proceso de grabar material nuevo en una pista mientras se escucha otro grabado ya grabado en otra pista, se denomina “overdubbing”. Grabando bajo, guitarra y voces en pistas diferentes, puede luego ajustar los volúmenes de cada instrumento respecto a los demás, cambiar el panorama (izquierda-derecha), cambiar datos y otras operaciones.



1. **Pulse [TRACK] para alternar entre las pistas 1–4 y 5–8.**

   El indicador [TRACK] está iluminado cuando están seleccionadas las pistas de 5–8.

2. **Pulse una REC TRACK [1/5] o [4/8] para seleccionar la pista en la que quiera grabar.**

   Seleccionando para grabar una pista diferente a la que haya utilizado previamente, puede grabar una parte nueva mientras escucha la otra.

   El estatus de cada pista es mostrado por el indicador de cada botón.

   Apagado: No hay datos grabados en la pista.

   Green: Hay datos grabados en la pista.

   Red: La pista está seleccionada para grabar.

   Si una pista con datos está seleccionada para grabar, el indicador parpadeará en naranja y verde.

* *Si escoje una pista que ya contiene datos (donde el botón REC TRACK está iluminado en verde), el indicador parpadea en narnaje y verde y la nueva música sobreescribe la grabada préviamente.*

3. **Ajusta los deslizadores para que las pistas que reproducen esten al mismo nivel.**

Inicio rápido

4. **Pulse [REC].**

   [REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en estado de espera.

5. **Pulse [PLAY].**

   Los indicadores de los botones [REC] y REC TRACK pasan de parpadear en rojo a permanecer iluminados en rojo y la grabación comienza.

   [PLAY] se ilumina.

   Sólo lo que usted toca es grabado en la nueva pista. La música reproducida no queda grabada.

* *Si usa el potenciómetro INPUT LEVEL para bajar el volúmen durante la grabación, el sonido quedará grabado en la pista de audio al nivel bajo, y el ruido se escuchará más cuando suba el volúmen de la pista para reproducirla. Si quiere bajar el sonido de la fuente que está monitorizando, bájelo con el deslizador MASTER.*
Para cambiar el volúmen de la música reproducida, use el deslizador TRACK en las pistas pertinentes.

6. **Cuando termine de grabar pulse [STOP].**

* *No puede reproducir sonidos grabados en menos de un segundo.*



Algunos consejos para el Overdubbing

Cuando graba mientras escucha algo previamente grabado, su interpretación puede quedar demasiado mezclada con el resto haciéndole difícil tocar. En este caso puede bajar un poco los deslizadores de las pistas que se reproducen, o panoramizar la reproducción a la izquierda y escuchar su interpretación en la dercha, o viceversa.



“Ajustar el posicionamiento (pan) izda.-dcha. del sonido” (p. 40)

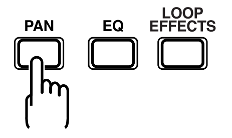
“Cambiar la posición del sonido entrante” (p. 47)

(9) Ajustar el sonido de cada pista

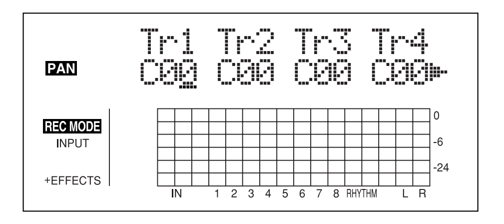
Puede ajustar la frecuencia, el panorama y el volúmen de cada pista por separado.

Ajustar la posición del sonido (pan)

1. **Pulse [PAN].**



   Aparece la pantalla de los ajustes de panorama.



2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE para cambiar los ajustes de panorama de cada pista.**

* *Pulsando el botón REC TRACK el cursor se mueve a la pista correspondiente.*
Pulsando [TRACK] se alterna entre la pistas 1–4 y 5–8.

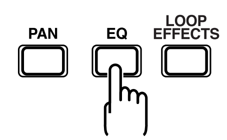
* *Pulsando [ENTER] se coloca en “C00” (el medio).*

3. **Pulse [PAN] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

Ajustar frecuencias (Track EQ)

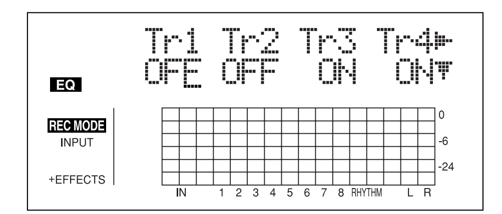
“Track EQ” es un ecualizador de dos bandas independiente para cada pista, que le permite ajustar los agudos y los graves por separado.

1. **Pulse [EQ].**

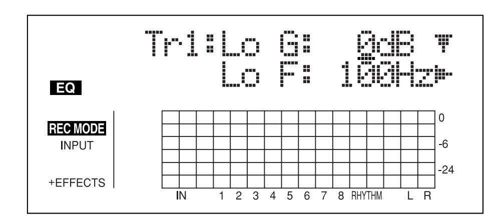


2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE par activar o desactivar Track EQ.**

* *Pulsando el botón REC TRACK el cursor se mueve a la pista correspondiente.*
Pulsando [TRACK] se alterna entre la pistas 1–4 y 5–8.



3. Al cambiar los parámetros EQ, pulse CURSOR [▽] varias veces para ver la pantalla adecuada y luego use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para cambiar los valores.





Para más info sobre los parámetros léase “Funciones de los parámetros Track EQ” (p. 133).

4. Cuando termine de realizar ajustes, pulse [EQ] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.

Añadir anchura al sonido (Loop Effect)

La BR-864 incorpora chorus, delay y doubling (seleccionables en cualquier momento) como los efectos loop, e incluye también reverb. El uso adecuado de estos efectos le permitirán añadir anchura al sonido.

¿Qué es un efecto loop?

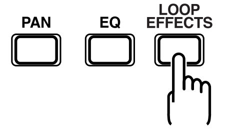
Los efectos conectados a los envios y retornos de la mesa se denominan “loop effects”. Puede ajustar la profundidad del efecto cambiando el nivel de envio de cada canal de mezcla (equivanlente a las pistas de la BR-864).

Como los niveles de cada pista están separados, puede cambiar la profundidad individualmente, lo que le permite, por ej. tener una reverberación fuerte en las voces y una suave en la bateria, o cualquier otra combinación.

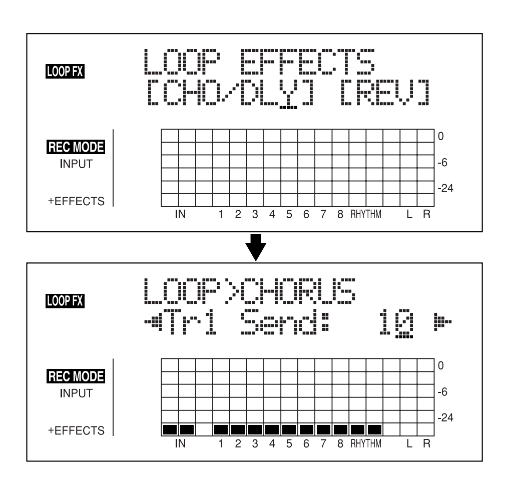
Opuestos a los efectos de entrada (p. 33), que se aplican a sonidos específicos, los efectos loop se aplican a toda la pista.

* *No puede usar chorus, delay y doubling a la vez. No se pueden seleccionar mientras los efectos loop estén en uso.*

1. Pulse [LOOP EFFECTS].



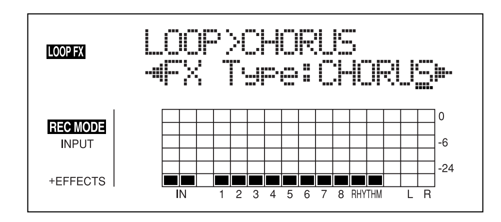
2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “CHO/DLY” o “REV” y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] hasta que se muestre “FX Type” o “Type”, luego gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el efecto loop.

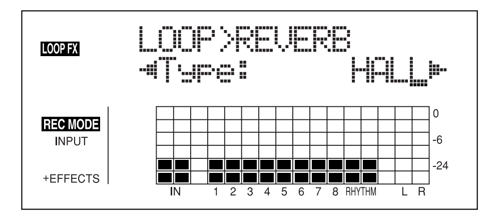
Al usar CHO/DLY

Seleccione “CHORUS”, “DELAY” o “DBLN” (doubling).

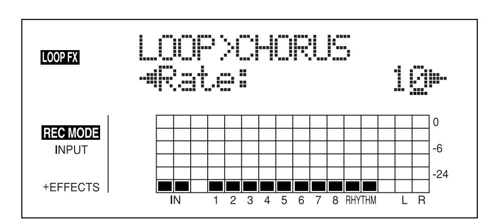


Al usar REV

Seleccione “HALL” o “ROOM.”



4. Si quere cambiar los parámetros del efecto elegido, pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el parámetro y cambie el ajuste con el dial TIME/VALUE.

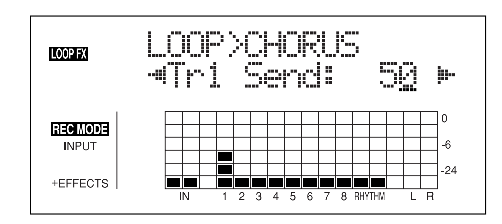




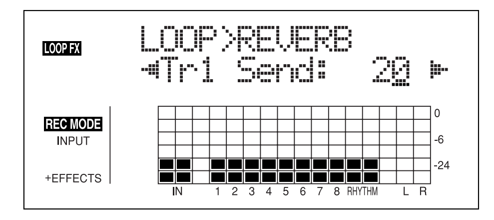
Para más info sobre los ajustes, léase “Funciones de los parámetros de los efectos loop” (p. 131).

5. Pulse CURSOR [◁] [▷] Para ver la pantalla de ajuste del nivel de envio.

Al usar CHO/DLY



Al usar REV

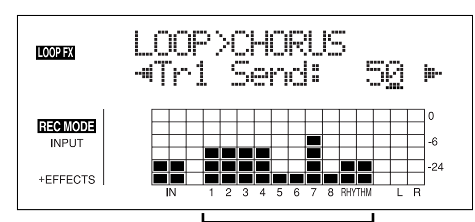


6. Pulse CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para ajustar en cada pista el nivel de envio.

* *Pulsando el botón REC TRACK el cursor se mueve a la pista correspondiente.*
Pulsando [TRACK] alterna entre las pistas 1–4 y 5–8.

El “**nivel de envio**” (send level) es el nivel de volúmen de la señal enviada desde cada pista a cada efecto y puede cambiar la cantidad de efecto aplicado ajustando el nivel de envio.

El nivel de envio de cada pista se indica en la linea inferior de la pantalla.



Nivel de envio de cada pista

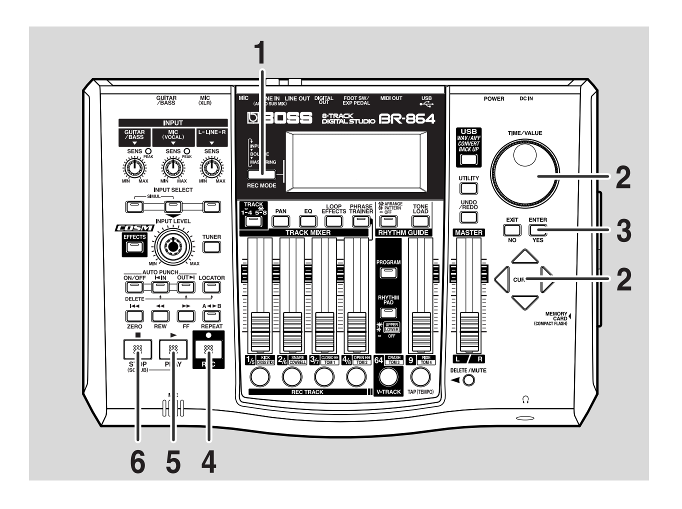
7. Después de completar los niveles de envio, pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla.



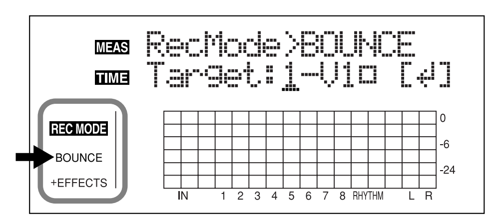
Puede cambiar de pantalla pulsando [LOOP EFFECTS] en el siguiente orden.

Pantalla de selección de efectos loop → pantalla de nivel de envio → pantalla Type → Pantalla Play

(10) Bounce
(Juntar varias pistas)



1. Pulse varias veces [REC MODE] hasta que “BOUNCE” se indique para REC MODE a la izquierda de la pantalla.



■ : **V-Tracks con datos grabados.**

□ : **V-Tracks sin datos.**

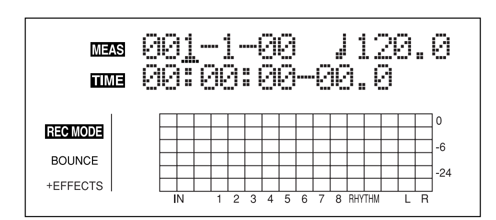
☞

“¿Qué son las V-Tracks?” (p. 14)

2. Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista o V-track en la que quiera grabar.

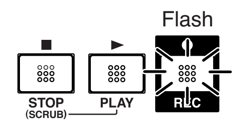
3. Pulse [ENTER].

Vuelva a la pantalla Play.



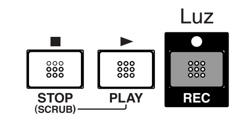
4. Pulse [REC].

[REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en standby.



5. Pulse [PLAY].

Los botones [REC] y REC TRACK dejan de parpadear y se iluminan en rojo y comienza la grabación.



6. Cuando termine de grabar pulse [STOP].

El botón REC TRACK se ilumina en naranja y verde, indicando que la pista contiene datos grabados.

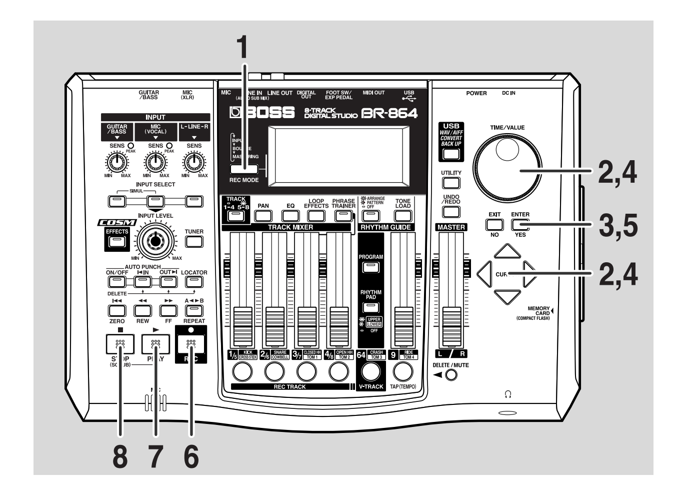
* *Durante la actualización, "Keep power on!" aparece en la linea superior de la pantalla mientras en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

MEMO

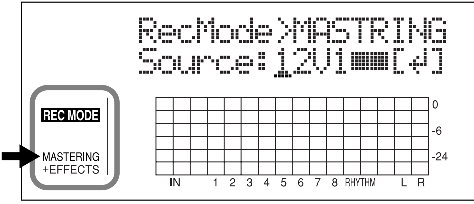
Después del volcado la BR-864 cambia automaticamente a una V-track vacia para establecer otra pista destino de grabación diferente a la que ha sido volcada.

(11) Masterización

Después del volcado en dos pistas, aplique las herramientas del Kit de masterización para optimizar los niveles del master.



1. Pulse varias veces [REC MODE] hasta que se indique "MASTERING" para REC MODE a la izquierda de la pantalla.



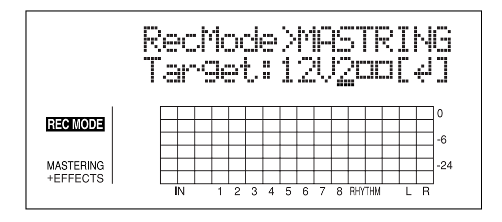
■ : **V-Tracks con datos grabados.**

❒ : **V-Tracks sin datos.**

"¿Qué son las V-Tracks?" (p. 14)

2. Pulse el cursor [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas fuente y las V-tracks desde las que desee grabar.

3. Pulse [ENTER].



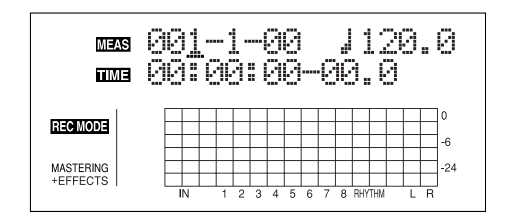
4. **Gire TIME/VALUE para dial para elegir la V-track en la que quiera grabar.**

* *En este caso, aunque en este caso las pistas fuente y destino sean las mismas, no puede realizar cambios en otras pistas. La siguiente V-Track fuente de grabación se selecciona automáticamente como V-Track destino de grabación.*

5. **Pulse [ENTER].**

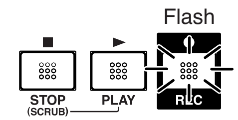
Vuelva a la pantalla Play.

* *En este punto, se selecciona como efecto el Mastering Tool Kit.*



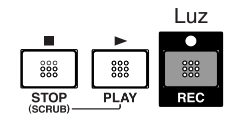
6. **Pulse [REC].**

[REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en standby.



7. **Pulse [PLAY].**

Los botones [REC] y REC TRACK dejan de parpadear y quedan iluminados en rojo y la masterización empieza.



8. **Cuando acabe la grabación (mastering), pulse [STOP].**

El botón REC TRACK se ilumina en naranja y verde indicando que la pista contiene datos grabados.

* *Durante la actualización en la linea superior de la pantalla aparece "Keep power on!" y en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

(12) Apagar

Para apagar use el procedimiento que se indica en "Apagar" (p. 28).



Antes de apagar la BR-864, asegúrese primero de haber terminado de grabar. Si la BR-864 se apaga durante la reproducción o la grabación, mientras se está accediendo a la tarjeta de memoria, los datos grabados, los ajustes de mezcla y los patches de efectos podrian perderse.

(13) Extraer la tarjeta de memoria



Hay que apagar la BR-864 antes de sacar la tarjeta de memoria. Si se inserta una tarjeta mientras está encendida, los datos de la tarjeta pueden perderse y/o la tarjeta puede quedar inservible.

Sección 1

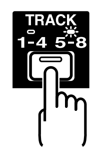
Grabación

Grabación

Seleccionar la pista de grabación

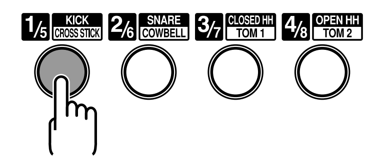
1. Pulse [TRACK] para alternar entre las pistas 1–4 y 5–8.

El indicador [TRACK] está iluminado cuando están seleccionadas las pistas 5–8.



2. Pulse [1/5]–[4/8] en REC TRACK para seleccionar la pista de grabación.

Si el botón parpadea en rojo, la pista está preparada.



El estatus de cada pista puede deducirse del indicador del botón.

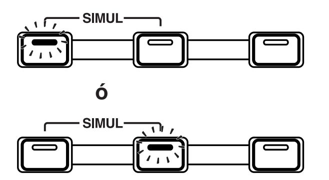
apagado: No hay datos grabados en la pista.

verde: Hay datos grabados en la pista.

rojo: La pista está seleccionada para grabar.

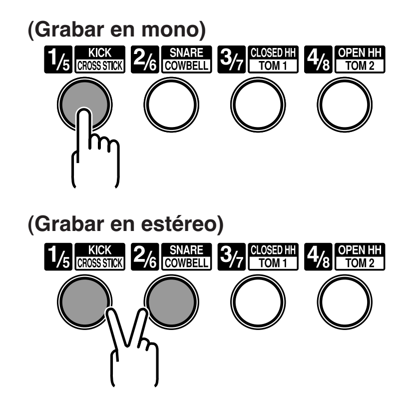
Si una pista con datos está seleccionada para grabar, el indicador se iluminará alternamente en rojo y naranja.

Si está iluminado INPUT SELECT [GUITAR/BASS] o [MIC]

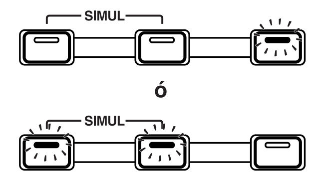


Como la entrada es mono, la grabación normalmente se lleva a cabo en una pista mono. Pulse uno de los ocho botones de pista en REC TRACK para elegir una en la que grabar.

De todas formas, si quiere grabar en estéreo para aumentar el efecto de los efectos de entrada, puede pulsar a la vez los botones [1] y [2], [3] y [4], [5] y [6], o [7] y [8] REC TRACK para grabar en dos pistas.



Si está iluminado INPUT SELECT [LINE] o [SIMUL]



Como la entrada es estéreo, la grabación se realiza en dos pistas. Pulse REC o REC TRACK [1] o [2] para seleccionar las pistas 1 y 2, o [3] y [4] para seleccionar las 3 y 4.

De todas formas, si quiere mezclar los canales izquierdo y derecho en una pista, pulse REC TRACK [1] con las pistas 1 y 2 seleccionadas para escoger de nuevo la pista 1. Siguiendo el mismo procedimiento, puede seleccionar cualquier pista como destino de grabación.

Cambiar V-Tracks

La BR-864 es una grabadora multipista y cada una consta de ocho V-Tracks. Puede seleccionar cualquier V-track para grabar o reproducir.

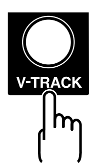
Por lo tanto, usándolas todas puede usar la BR-864 como una grabadora de 64 pistas

Ésto le permite muchos usos, como grabar un solo de guitarra o de voz y luego hacer más tomas sin tener que borrar la primera. También puede escoger las partes que más le gusten de varias pistas y juntarlas luego en una sola.

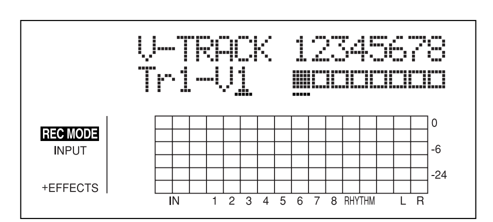


"Editar la interpretación en una pista (Edición de pista)" (p. 73)

1. **Pulse [V-TRACK].**



Aparece la pantalla de selección V-Track. Esta pantalla muestra los nº de V-Tracks seleccionadas en cada pista.



■ : **V-Tracks con datos grabados.**

□ : **V-Tracks sin datos.**

2. **Use [TRACK] y REC TRACK [1/5]–[4/8] para seleccionar la pista a cambiar.**

* *También puede seleccionar pistas con CURSOR [◁] [▷].*

3. **Gire el dial TIME/VALUE y cambie la V-Track.**
4. **Después de cambiar la V-Track, pulse [V-TRACK] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

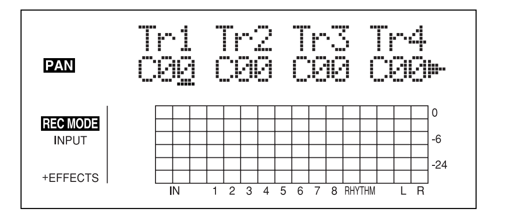
Cambiar la posición del sonido entrante

Al grabar nuevo material, mientras escuchas el ya grabado, si interpretación puede complicarse debido al volúmen de los sonidos anteriores.

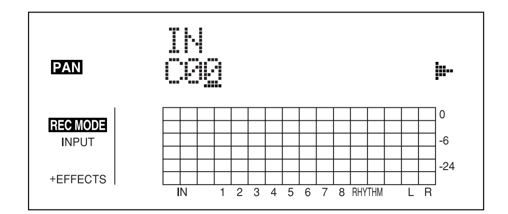
En este caso, panoramice la entada INPUT a izquierda o derecha para que no se enturbie con el resto de sonidos.

1. **Pulse [PAN].**

Aparece la pantalla de ajustes Pan.



2. **Pulse CURSOR [◁] hasta ver "IN."**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para cambiar los ajustes de panorama.**

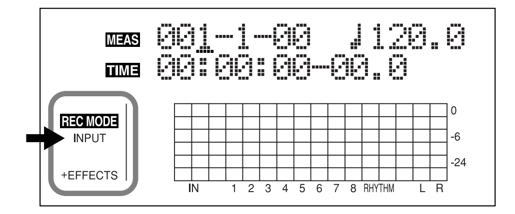
Estos ajustes se aplican automaticamente a la pista que está grabando, así que después de completar la grabación puede escuchar la pista con la misma posición en la que fué grabada.

4. **Pulse [PAN] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

Panoramizar las pistas a derecha o izquierda simplifica la escucha de lo que grabar.

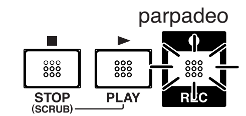
Operaciones de grabación

1. Pulse [REC MODE] varias veces hasta que aparezca "INPUT" en REC MODE a la izquierda de la pantalla.



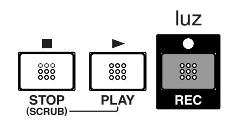
2. Pulse [REC].

[REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en standby.



3. Pulse [PLAY].

Los botones [REC] y REC TRACK dejan de parpadear y pasan a rojo, y la grabación comienza.



4. Para terminar de grabar pulse [STOP].

El botón REC TRACK se ilumina en verde y naranja indicando que la pista contiene datos grabados.

* *No puede reproducir sonidos grabados en menos de un segundo.*

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

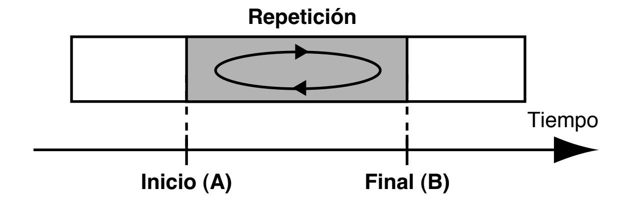
* *Durante la grabación o reproducción no se podrán llevar a cabo las siguientes operaciones:*

- Grabar patrones
- Editar arreglos
- Seleccionar kits de bateria
- [USB]
- [TONE LOAD]
- Cambiar a la pantalla SONG SELECT
- Cambiar a la pantalla SONG NEW
- Cambiar a la pantalla SONG INFORMATION
- Cambiar a la pantalla SONG EDIT
- Editar pistas
- Cambiar a la pantalla SYNC
- Cambiar a la pantalla INITIALIZE

Repetir la reproducción (Repeat)

Usando la función repetir “Repeat function” puede repetir una parte específica de la reproducción, lo que le permite examinar el balance de volúmenes o grabar bucles con las funciones punch in/out (p. 54).

La posición en la canción donde se pulsa [REPEAT] por primera vez, se convierte en el inicio de la parte a repetir, el punto A, la posición donde se vuelva a pulsar será la B, final de la muestra a repetir.

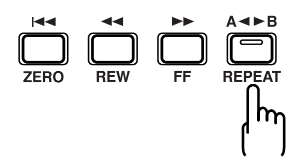


Pulse [REPEAT] de nuevo para cancelar la función y borrar los puntos de inicio y final.

Ajustar la porción a repetir

1. Introduzca el punto de inicio (A).

Mueva el cursor hasta donde quiera que comience la repetición y pulse [REPEAT].



Se establece el punto de inicio (A).

El indicador [REPEAT] comienza a parpadear, avisandole de que se ha registrado el punto de inicio (A).

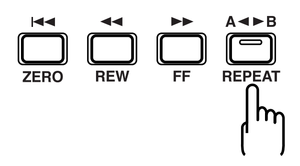
Si quiere rehacer el registro, puede cancelar el punto pulsando [REPEAT] en la posición que habia establecido como punto (A).

Si la posición es anterior al punto A, pulse [REPEAT] dos veces para cancelar el registro.

El indicador [REPEAT] se apaga y los puntos registrados son borrados.

2. Después de registrar el punto de inicio (A), registre el punto final (B).

Mueva el cursor hasta donde quiera que dure la repetición y pulse [REPEAT].



Esa posición será el punto B.

El indicador [REPEAT] se ilumina, avisándole de que ha sido registrado el punto B.

Para rehacer el registro pulse otra vez [REPEAT].

El indicador [REPEAT] se apaga y los puntos A y B se borran.

Luego pulse [REPEAT] y vuelva a registrar los puntos de repetición deseados.

* *Debe haber por lo menos un segundo entre los puntos A y B. Es imposible establecer un bucle de repetición más corto de un segundo.*

* *Si pulsa [REPEAT] en una posición anterior al punto A, éste queda desplazado hasta el que acaba de pulsar.*

3. Si quiere guardar los ajustes en la canción seleccionada, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].



“Guardar los ajustes de la canción” (p. 85)

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, “Keep power on!” mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

Ajustar la porción a repetir con precisión

Normalmente, los puntos inicio y final se registran en el punto exacto donde se pulsa [REPEAT]. Ésto puede ser un problema dependiendo de donde quiera establecerlos.

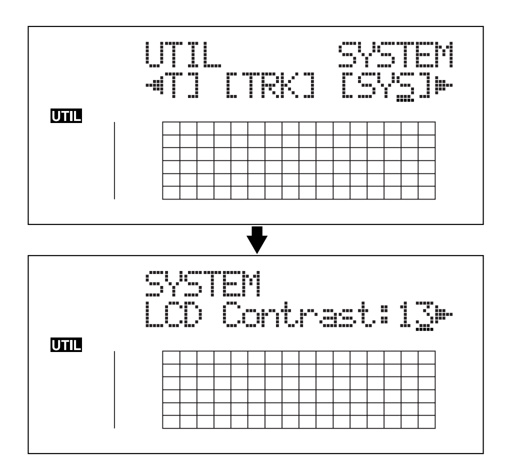
Si éste es el caso, puede usar la función cuantizar para ajustar el punto de repetición al timing de la canción.

Esta función le permite ajustar el tiempo en unidades de compás.

Lleve a cabo el siguiente procedimiento para usar la función cuantizar

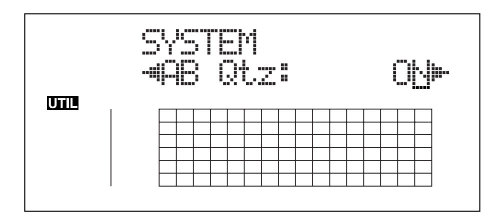
1. Pulse [UTILITY].

2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "SYS" y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "AB Qtz" y girar el dial TIME/VALUE para activar el ajuste.

Si está apagado, la función cuantizar no funcionará.



4. Pulse [UTILITY] (o [EXIT] varias veces) para volver a la pantalla Play.

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

* *Si cambia el tempo después de cuantizar puede provocar desajustes en los puntos de inicio y final de la función de repetición y en algunos compases.*

* *Puede establecer la porción de repetición en un compás, pulsando dos veces [REPEAT] en la misma posición.*

Cuando la porción está establecida, puede usar las siguientes funciones para editar sus datos grabados.

- Copiar la porción de repetición (p. 73)
- Mover la porción de repetición (p. 76)
- Borrar la porción de repetición (p. 79)

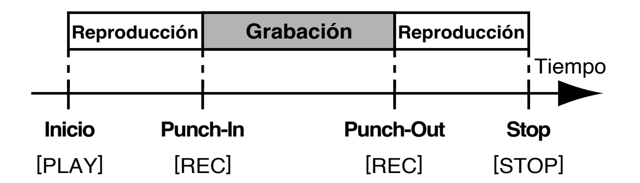
Antes de usar estas funciones, puede usar la función cuantizar para ajustar al timing la porción.

Regrabar sólo un error (Punch-in/out)

Si comete un erro durante la grabación, puede enmendarlo regrabando la porción de grabación en la que se haya cometido el error.

Pasar de reproducir a grabar durante la canción se denomina **punching in**, "pinchar" y dejar de grabar y seguir con la reproducción se denomina **punching out**.

Por lo tanto pinche en el lugar donde quiera empezar a regrabar y vuelva a pinchar para terminar.



Con su BR-864, puede escoger pinchar manualmente o automáticamente.

* *Puede usar la función Undo (p. 55) (deshacer) para volver al estado prévio a la grabación.*

* *Los datos anteriores permanecen en la tarjeta de memoria. Si no son necesarios, para que la tarjeta rinda mejor, use la función Optimizar canción para borrar datos inútiles de la tarjeta (p. 84).*

Pinchar manualmente

Para pinchar puede usar el botón de la BR-864 o un pedal interruptor.

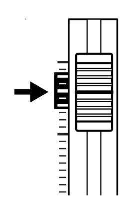
Cuando está grabando y además tocando un instrumento, puede resultar difícil usar el botón de la BR-864. Para estos casos es muy recomendable un pedal-interruptor (BOSS FS-5U, Roland DP-2, etc.) para poder pinchar con el pié.

* *Cuando pinche manualmente tiene que dejar como mínimo un segundo entre los puntos de entrada y salida.*

Pinchar manualmente usando [REC]

Como ejemplo, en la siguiente explicación se indica cómo regrabar una porción de la pista 1, que es una pista anteriormente grabada.

1. **Pulse REC TRACK [1].**
   La REC TRACK [1] se ilumina en verde y rojo.
2. **Coloque el deslizador de la pista 1 tal y como aquí se muestra.**



3. **Comience la reproducción y ajuste el volúmen de la fuente de entrada usando el potenciómetro INPUT LEVEL.**
   Escuche la pista que regrabará comparandola con el sonido entrante y ajuste el volúmen para que sea el mismo de la pista con el potenciómetro INPUT LEVEL.
4. **Vaya a un momento anterior al que pretende regrabar y pulse, para empezar la reproducción, [PLAY].**
5. **Pulse [REC] para pinchar en el lugar donde quiera empezar a grabar.**
   La BR-864 empieza a grabar.
6. **Para terminar pulse [REC] (o de nuevo [PLAY]).**
   Cada vez que pulse [REC], comienza o termina, así que si quiere regrabar otra parte de la canción vuelva a pinchar siguiendo el mismo procedimiento.
7. **Pulse [STOP] para terminar.**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

8. **Escuche el resultado de la regrabación.**
   Retroceda en la canción y reproduzca.
   Ajuste el volúmen de la pista 1 usando el deslizador TRACK.

Pichar manualmente usando un pedal-interruptor



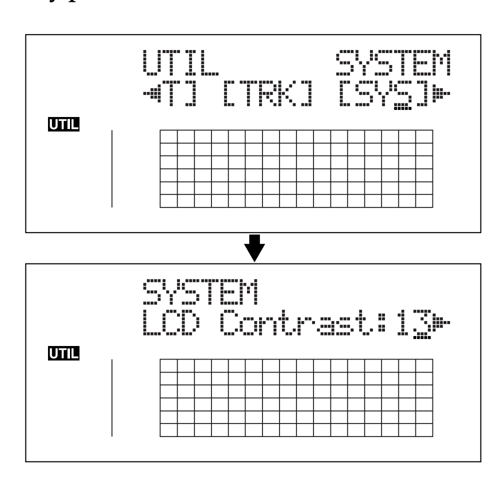
Pise una vez el pedal interruptor para pinchar y regrabar, vuelva a pisarlo para terminar el retoque y dejar de regrabar.

Para usar un pedal interruptor

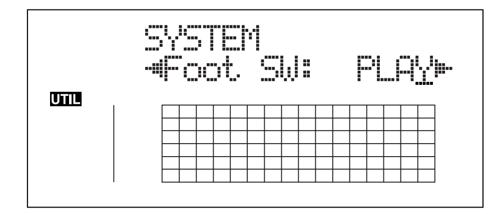
Cuando usa un pedal (BOSS FS-5U, Roland DP-2, etc.) para pinchar, conéctelo a la conexión FOOT SW en la BR-864 y cambie la función del FOOT SW con el siguiente procedimiento.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "SYS" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y seleccione "Foot SW."**



4. **Gire el dial TIME/VALUE y seleccione "PUNCH" (PUNCH IN/OUT).**

5. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

Pinchar automáticamente

Pinchar automáticamente lugares predeterminados de la canción se denomina "**auto punching in/out**."

Cuando quiera pinchar en lugares muy concretos o quiera concentrarse en la interpretación totalmente, esta función es muy útil.

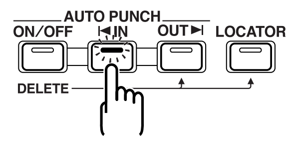
Especificar el area a pinchar

Antes de empezar a grabar, debe registrar las localizaciones donde se regrabará automáticamente.

1. **Registre el lugar donde pinchará.**

   Dirígase a donde quiera pinchar y pulse AUTO PUNCH [IN] para el inicio de la grabación.

   En este momento el indicador AUTO PUNCH [IN] se iluminará avisándole de que el punto está registrado.

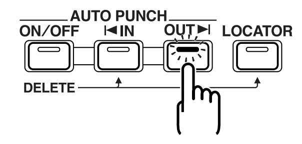


* *Si el indicador AUTO PUNCH [IN] está encendido, en el momento en que inicie la grabación, si pulsa este botón se dirigirá directamente a la esa posición.*

2. **Registre el punto de finalización de la grabación.**

   Dirígase hacia el lugar donde quiere que termine la grabación y pulse AUTO PUNCH [OUT] para registrarlo.

   En este momento el indicador AUTO PUNCH [OUT] se iluminará avisándole de que el punto está registrado.



* *Si el indicador AUTO PUNCH [OUT] está encendido, en el momento en que inicie la grabación, si pulsa este botón se dirigirá directamente a la esa posición.*

MEMO

Si quiere pinchar en un lugar anteriormente definido con [LOCATOR], pulse éste para dirigirse allí y luego pulse AUTO PUNCH [IN] o AUTO PUNCH [OUT].

Borrar una localización registrada

- **Para borrar una localización de entrada, mantenga pulsado AUTO PUNCH [ON/OFF] y luego pulse [IN].**
- **Para borrar una localización de salida, mantenga pulsado AUTO PUNCH [ON/OFF] y pulse [OUT].**

Al borrar los ajuste, se apagarán los indicadores AUTO PUNCH [ON/OFF], [IN] y [OUT].

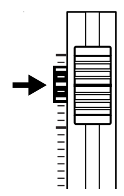
* *Si quiere guardar los puntos en la canción seleccionada, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].*

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

Cómo grabar

Como ejemplo de uso, la siguiente explicación indica cómo pinchar en la pista 1 sobre datos préviamente grabados.

1. **Pulse REC TRACK [1].**
   REC TRACK [1] se ilumina en naranja y verde.
2. **Coloque el deslizador de la pista 1 tal y como se indica:**



3. **Asegúrese de que el indicador AUTO PUNCH [ON/OFF] está apagado.**
   Si está iluminado, pulse AUTO PUNCH [ON/OFF] para apagarlo.
4. **Comience la reproducción y ajuste el volúmen de la fuente de entrada usando el potenciómetro INPUT LEVEL.**
   Escuche la pista que regrabará comparandola con el sonido entrante y ajuste el volúmen para que sea el mismo de la pista con el potenciómetro INPUT LEVEL.
5. **Retroceda a un punto anterior a la parte a grabar y pulse AUTO PUNCH [ON/OFF].**
   El indicador se ilumina, avisándole de que los puntos han sido establecidos.
6. **Pulse [REC] par colocar la BR-864 en standby y luego pulse [PLAY].**
   La grabación comienza automáticamente en el punto establecido, así que grabe lo que desee.
   En el punto definido como final, la pista pasará automáticamente a modo reproducción.
7. **Pulse [STOP] para detener.**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

8. **Escuche los resultados de la regrabación.**
   Retroceda en la canción y reproduzca.
   Ajuste el volúmen de la pista 1 usando el deslizador TRACK.

Grabar repetidamente sobre el mismo bucle (Loop Recording)

La función repetir (p. 49) le permite tocar las veces que desee una parte de la canción.

Si usa la función Auto punch in/out junto con la función Repeat, podrá repetir la grabación hasta que quede a su gusto. Si lo queda satisfecho, simplemente pulse [REC] y repítala.

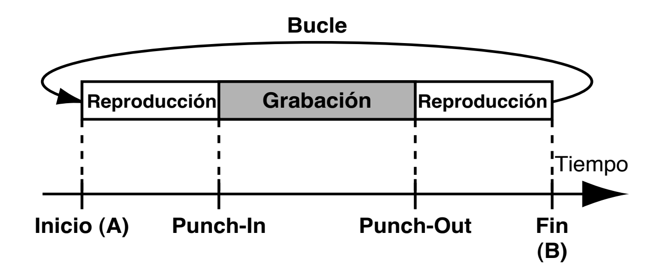
Grabar usando las funciones repetir y pinchar se denomina "loop recording."

* *Para más detalle sobre cómo establecer los puntos de grabación léase "Pinchar automáticamente" en la página anterior.*

Ajustar el bucle a repetir

Antes de empezar a grabar, tendrá que ajustar los puntos inicio y fin del bucle.

* *La parte repetida deberia contener la porción que desea regrabar (la que contiene los puntos punch-in y punch-out).*

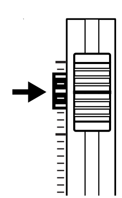


Si la parte a regrabar no contiene en el bucle, el inicio o el final de la grabación puede no resultar como se deseaba.

Cómo grabar

Como ejemplo, la siguiente explicación muestra una regrabación en la pista 1 usando las funciones de repetición y auto punch in/out.

1. **Pulse REC TRACK [1].**
   REC TRACK [1] se ilumina en naranja y verde.
2. **Coloque el deslizador de la pista 1 tal y como se muestra aquí:**



3. **Use la función repetir (p. 49) para repetir la la reproducción de la canción y ajustar el volúmen de la fuente de entrada con el potenciómetro INPUT LEVEL.**
   Escuche la pista que regrabará y ajuste el volúmen de la entrada para que sea adecuado al sonido de la pista.
4. **Pulse [STOP].**
5. **Pulse AUTO PUNCH [ON/OFF].**
   El indicador se ilumina, avisándole de que la función auto punch in/out está lista.
6. **Cuando esté preparado para grabar, pulse [REC] y luego [PLAY] para empezar.**
   Después de pulsar [PLAY], puede grabar desde el momento establecido por el punto de inicio hasta el punto final.
   Cuando la canción se repita, puede examinar lo que ha grabado. Si no le satisface pulse [REC] para volver a grabar.
7. **Para terminar pulse [STOP].**
   * *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*
8. **Pulse [REPEAT] para apagar el indicador del botón.**
9. **Pulse AUTO PUNCH [ON/OFF] para apagar su indicador correspondiente.**

Cancelar una operación (Undo/Redo)

A veces, cuando la grabación no ha salido como usted deseaba, o los ajustes de una edición son incorrectos y quiere recuperar los datos anteriores a la modificación, puede usar la función deshacer (Undo function).

La función Undo anula la última acción que ha realizado y le devuelve al estado anterior. Para cancelar la función deshacer, use la función rehacer (Redo function).

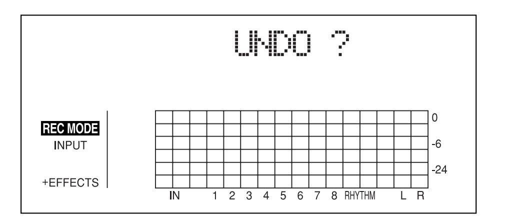
Por ejemplo, suponga que ha pinchado en un bucle para regrabar, si no le ha gustado la última toma puede usar dehacer para conservar la primera.

Entonces para cancelar la anulación, si desea quedarse con la segunda use la función Redo (rehacer).

* *Después de deshacer una vez, sólo puede rehacer (no puede deshacer varias acciones).*
* *Si graba o edita algo después de deshacer, ya no podrá rehacer los datos anteriores.*
* *Deshacer sólo funciona con datos de audio grabados en las pistas. No puede deshacer cambios realizados en parámetros o datos que no sean audio.*
* *Tenga presente que la historia de todas las operaciones de grabación que lleve a cabo se borrarán cuando ejecute Optimizar canciones (p. 84). Ésto significa que después de optimizar no podrá deshacer nada.*

Cancelar la última operación (Undo)

1. **Pulse [UNDO/REDO].**
   Aparece “UNDO?”.

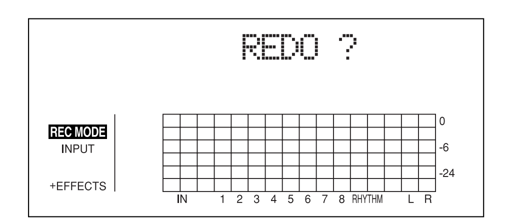


2. **Para ejecutar pulse [ENTER] (YES).**
   Pulse [ENTER] para cancelar la última operación realizada.
   Si decide no deshacer pulse [EXIT] (NO).

Cancelar lo deshecho (Redo)

Para volver a los datos previos a deshacer use la función rehacer.

1. **Pulse [UNDO/REDO].**
   Aparece “REDO?”.



2. **Para ejecutar pulse [ENTER] (YES).**
   El deshacer queda cancelado.
   Si prefiere no rehacer pulse [EXIT] (NO).

Usar los efectos de entrada

La BR-864 incorpora cuatro procesadores de efectos: efectos de entrada, efectos loop, efectos EQ y un Kit de efectos de masterización.

Los efectos de entrada, loop y EQ pueden usarse a la vez y ajustarse por separado.

He aquí una explicación de cómo ajustar los diferentes parámetros y cómo guardar esos cambios.

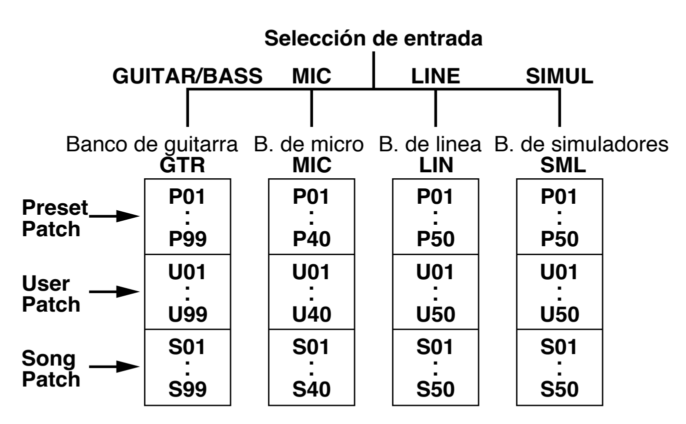
☞
"Funciones de los parámetros de los efectos de entrada" (p. 110)
"Funciones de los parámetros de los efectos loop" (p. 131)
"Funciones de los parámetros Track EQ" (p. 133)

MEMO
Los efectos de entrada se aplican durante la grabación, además se pueden aplicar en la mezcla de varias pistas. Para más detalle, léase "Cambiar el uso de los efectos de entrada según el modo" (p. 59).

Bancos y patches de efecto

Los efectos de entrada y sus parámetros se cambian mediante los "patches de efecto".

Su BR-864 viene equipada con varios patches de efctos para usar con voces u otros instrumentos. Están agrupados según las diferentes fuentes de entrada y se llaman "bancos".



Su BR-864 le permite cambiar los bancos automáticamente pulsando el botón INPUT SELECT. Por ejemplo, pulsando el botón [GUITAR/BASS] INPUT SELECT pasa a un patch del banco de guitarra, pulsando [LINE] pasa a un del banco linea.

También, en cada banco los patches se agrupan de la siguiente forma:

Preset patches (P)

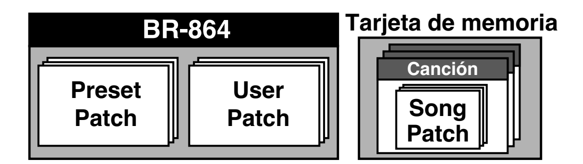
Patches predefinidos. Sus ajustes pueden cambiarse, pero no puede crearse ninguno nuevo.

User patches (U)

Patches de usuario. Pueden regrabarse y almacenarse en la memoria interna. Si ha creado un patch que quiera usar con otra canción, es conveniente guardarlo como patch de usuario.

Song patches (S)

Patches de canción; también pueden regrabarse, de todas formas, éstos se almacenan junto con la canción en la tarjeta de memoria. Ésto conviene cuando ha creado una patch para una grabación concreta.



* *Los patches de canción (S) no pueden seleccionarse a menos que la tarjeta de memoria esté insertada.*

MEMO
Su BR-864 está equipada con patches de usuario (U) y con patches de canción (S) que contienen los mismos patches que los predefinidos (P).

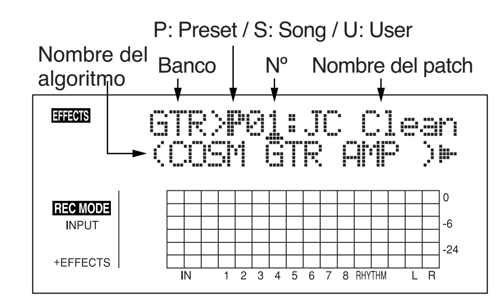
MEMO
Cuando crea una canción, los paches de canción se copian en los patches predefinidos y en cada banco.

Editar los efectos de entrada

Si quiere crear un efecto de sonido nuevo, debe seleccionar primero un patch que se parezca al sonido que quiere crear y editar sus ajustes. Si quiere guardar los ajustes, guárdelos en un patch de usuario o de canción.

1. **Pulse [EFFECTS].**

   Aparece la pantalla de ajustes de efectos.

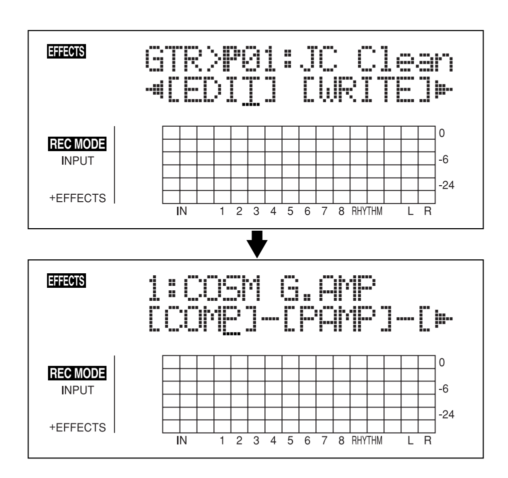


2. **Seleccione un patch de efecto.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para escoger el banco Preset/Song/User y el nº de patch.

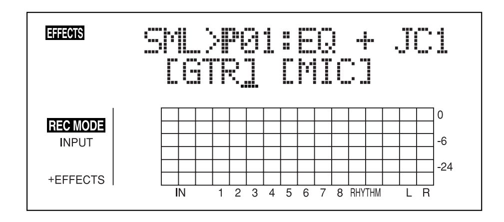
3. **Pulse CURSOR [▷] para mover el cursor hasta "EDIT" y pulse [ENTER].**

   Aparece la pantalla de edición de efectos y el algoritmo (la secuencia de conexión de los efectos usados).



■ **Cuando están seleccionados los patches de efecto en el banco SIMUL, aparecen "GTR" y "MIC".**

Mueva el cursor hasta "GTR" para modificar el efecto de guitarra o "MIC" para cambiar el de micro y luego pulse [ENTER].



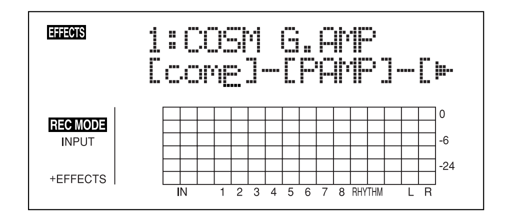
HINT

Pulsando [ENTER] cuando el cursor está en un nº de banco, puede acceder a la pantalla de edición directamente.

4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta cada efecto y gire el dial TIME/VALUE para activarlo o desactivarlo.**

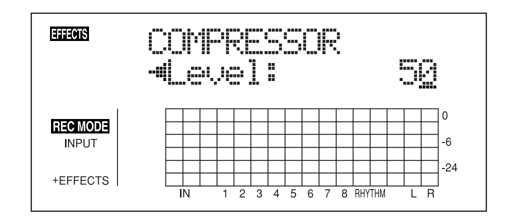
   Los bloques en mayúsculas són los que están activos.

   Active los efectos que quiera usar.



5. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta el efecto cuyo parámetro que quiera cambiar y pulse [ENTER].**

   Aparece la pantalla de ajustes para cada efectos.



6. **Use CURSOR [◁] [▷] para seleccionar un parámetro y gire el dial TIME/VALUE para editarlo.**
7. **Si quiere editar otro efecto, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior y repita los pasos 5–6.**
8. **Si desea guardar los recientes ajuste, siga el procedimiento descrito en "Guardar los ajustes de los efectos de entrada".**



La edición del efecto es temporal. Si sale de la pantalla de edición sin guardar el patch que cambió, junto al banco saldrá “TMP”.

Tenga en cuenta que si selecciona un nuevo patch de efecto mientras se muestra “TMP”, el efecto alterado volverá a su estado original y los cambios se habrán perdido.

Guardar los ajustes de los efectos de entrada (Write)

Siga este procedimiento para introducir un nombre al patch (patch name) para el efecto que haya modificado y guárdelo como un nuevo patch de efecto.

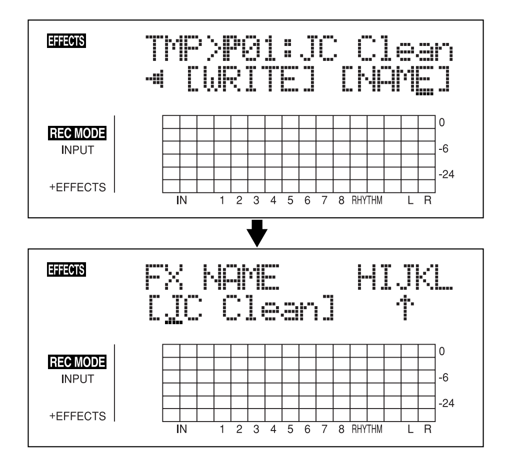
* *No puede guardar un patch de efecto durante la grabación o reproducción de una canción.*

1. Introducir el nombre del patch.

* *Si no necesita cambiar el nombre del patch vaya al paso “4”.*

En la pantalla de edición de efectos, pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “NAME” y pulse [ENTER].

Aparece la pantalla de nombramiento de patches.

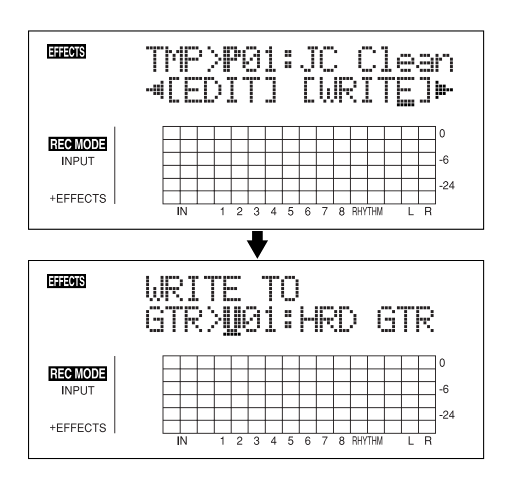


2. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para introducir el nombre del patch.

* *Pulse [ENTER] para cambiar de mayúsculas a minúsculas, y viceversa.*

3. Después de completarlo, pulse [EXIT] para volver a la pantalla de edición de efectos.

4. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “WRITE” y pulse [ENTER].



5. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el nº donde escribir el nuevo patch de efecto.

6. Después de seleccionar el destino, pulse [ENTER].

Al terminar de guardar volverá a la pantalla de edición de efectos.

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, “Keep power on!” mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

Cambiar el uso de los efectos de entrada según el modo

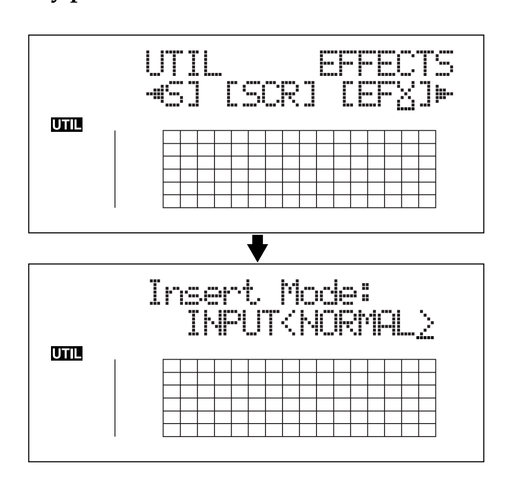
Por defecto, el efecto de entrada se aplica inmediatamente después de que el sonido entre, para que luego pueda ser grabado y monitorizado. De todas formas usted puede cambiar este orden.

En la BR-864, puede elegir el momento en que quiera aplicar los efectos de entrada.

Siga este procedimiento para cambiar la conexión de los efectos de entrada.

1. **Pulse [UTILITY].**

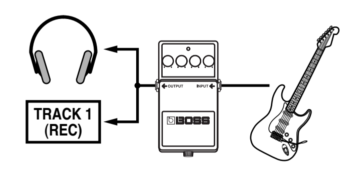
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "EFX" y pulse [ENTER].**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para cambiar el "Insert Mode".**

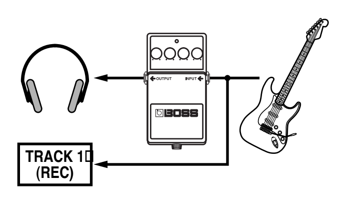
INPUT<NORMAL>:

El sonido se monitoriza y se graba después de pasar por los efectos de entrada. Éste el el ajuste habitual con la BR-864.



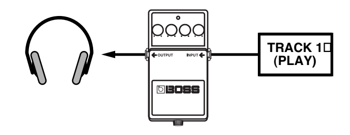
INPUT<REC DRY>:

El sonido se monitoriza con el efecto pero se graba sin él (limpio).



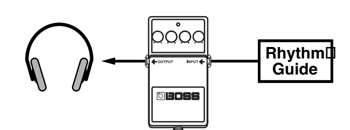
TRACK 1–8, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8:

El efecto de entrada puede aplicarse a la reproducción de una pista (o un par de pistas). Use ésto cuando quiera probar efectos después de haber grabado sonido limpio o cuando quiera aplicar efectos sólo a una pista concreta.



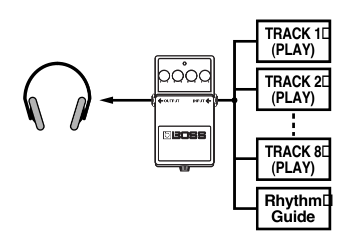
RHYTHM:

El efecto de entrada se puede aplicar a la reproducción de la guia de ritmo.



MASTER:

Use ésto cuando quiera aplicar los efectos a toda la canción, como cuando ajusta el tono o aplica un efecto concreto durante la mezcla.



4. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

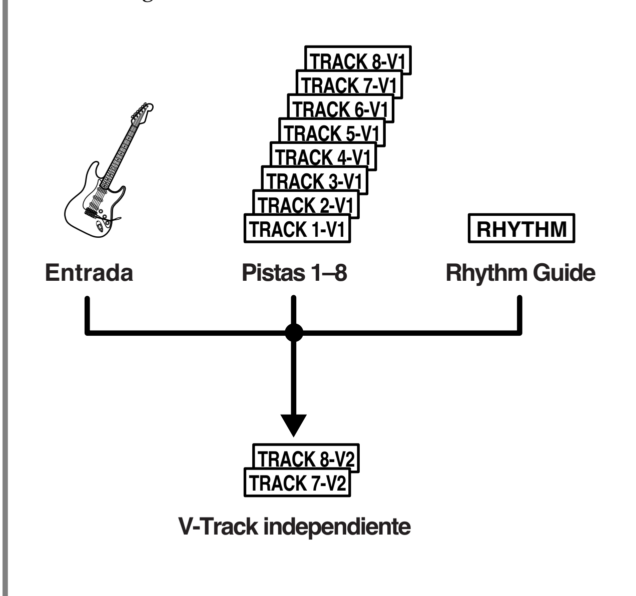
Juntar varias pistas (Bounce)

Aunque la BR-864 permite reproducir ocho pistas a la vez, cuando le falten pistas, la BR-864 también le permite copiar las grabaciones de varias pistas en una sola V-Track. Ésto se denomina “bounce” (tambien conocido como volcado a estéreo o grabación ping-pong). Combinando varias pistas de esta forma, puede liberar varias pistas para seguir grabando.

En modo bounce, puede reproducir ocho pistas a la vez y grabarlas en una V-Track independiente.

Cuando las fuentes de entrada se seleccionan con INPUT SELECT, puede reunir esos sonidos.

Además, puede incluir los sonidos de diferentes guias de ritmo en la grabación.



La siguiente explicación usa un ejemplo de mezcla de las pistas mono 1 y 2, y las pistas estéreo 3 y cuatro y volcarlas en la V-Track 2 en las pistas 3 y 4.

1. **Ajuste el panorama de las pistas 1 y 2 como desee, la de la pista 3 a la izquierda (L50) y la 4 a la derecha (R50).**

   ☞
   “Ajustar el posicionamiento del sonido (pan)” (p. 40)

2. **Reproduczca la canción y ajuste los volúmenes de las ocho pistas usando los deslizadores REC TRACK.**

   El volúmen global se ajusta con el deslizador MASTER. Suba entonces el volúmen lo máximo posible antes de que el sonido se distorsione.

   Baje los deslizadores de las pistas que no quiera mezclar.

   * *Cuando realice el volcado, puede grabar los sonidos con efectos de entrada (p. 56), efectos loop (p. 62) o efectos Track EQ (p. 64). Al usar los efectos de entrada, léase “Camiar el uso delos efectos de entrada según el modo” (p. 59).*

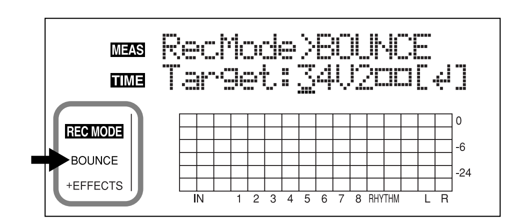
3. **Pulse [STOP].**

4. **Pulse [REC MODE] varias veces hasta que se indique “BOUNCE” para REC MODE a la iquierda de la pantalla.**

   Aparece la pantalla de selección de pistas para la grabación estéreo.

5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para escoger la pista destino de la grabación.**

   Aquí, ajústelo a “34V2” (V-Track 2 de pistas 3 y 4).

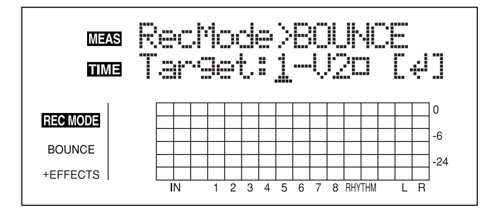


■ : **V-Tracks con datos grabados.**

□ : **V-Tracks vacias.**

(Cuando vuelca mientras graba en mono)

Si entoces gira el dial TIME/VALUE, verá la pantalla que especifica la pista para grabación en mono.



6. Pulse [ENTER] para confirmar la pantalla que sirve para especificar la pista que será destino de la grabación.

Vuelva a la pantalla de reproducción.

El botón REC TRACK de la pista seleccionada parpadea en rojo.

Si la pista destino de grabación contiene datos grabados, el botón REC TRACK de la pista destino se iluminará en naranja y verde.

El indicador [INPUT SELECT] se apaga, y la fuente de entrada queda muteada. Ésto previene que el sonido de la fuente de entrada se grabe durante el volcado.

* *Si desea mezclar el sonido de la fuente de entrada durante el volcado, pulse [INPUT SELECT] para seleccionar la fuente. Entonces, puede aplicar efectos loop (p. 62) al sonido entrante.*

7. Si quiere mezclar también el sonido de la guia de ritmo, suba el deslizador RHYTHM GUIDE.

Si no quiere grabar la guia de ritmo, baje el deslizador.

8. Después de pulsar [ZERO] para volver a la posición 00:00:00-00.0, pulse [REC] y luego pulse [PLAY] para empezar el volcado.

9. Cuando ha terminado la grabación, pulse [STOP].

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

10. Pulse [PLAY] para examinar el sonido volcado en las pistas 3 y 4.

El panorama de las pistas 3 y 4, donde se volcó el sonido, está a izquierda y derecha respectivamente.

MEMO

Para la siguiente grabación, al terminar el volcado, las pistas 1–2 y 5–8 (a las que no se ha volcado) se cambian automáticamente a las V-Tracks que están vacias.

11. Si quiere guardar los ajustes en la canción seleccionada mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

Usar los efectos loop/Track EQ

He aquí una explicación de cómo cambiar los parámetros para los efectos loop (chorus/delay/doubling/reverb).



Par una explicación sobre los efectos loop, léase “Funciones de los efectos Loop” (p. 131).

MEMO

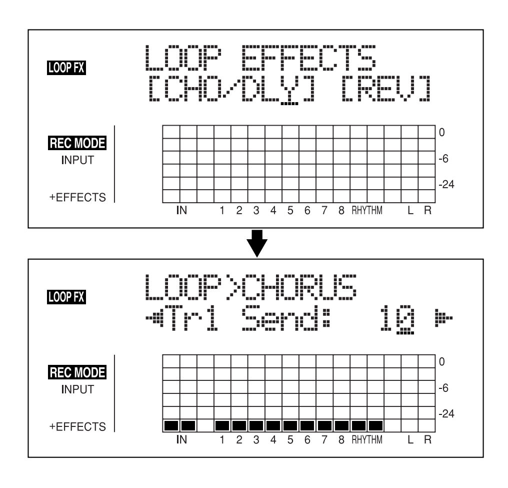
Los efectos loop no tienen patches. Éstos efectos se guardan junto con los datos de la canción.
Si quiere guardar los ajustes en la canción seleccionada, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].

Seleccionar el efecto loop

* *No puede usar chorus, delay o doubling a la vez. Sólo puede escoger uno.*

1. **Pulse [LOOP EFFECTS].**

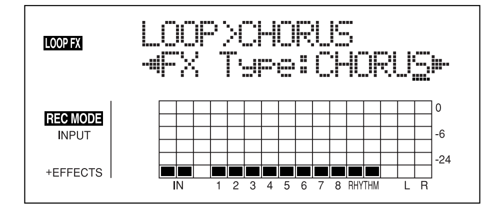
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “CHO/DLY” o “REV” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] hasta que se muestre “FX Type” o “Type” y gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el efecto loop.**

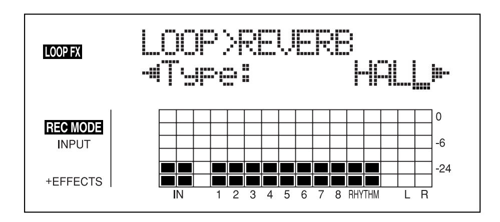
Al usar CHO/DLY

Seleccione “CHORUS”, “DELAY” o “DBLN” (doubling).

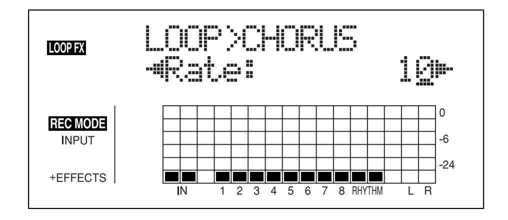


Al usar REV

Seleccione “HALL” o “ROOM.”



4. **Para cambiar los ajustes del efecto seleccionado, pulse CURSOR [◁] [▷] para escoger el parámetro y gire el dial TIME/VALUE para cambiar el valor.**



Para una descripción de los parámetros de cada efecto, léase “Funciones de los parámetros de los efectos loop” (p. 131).

5. **Cuando termine de realizar los ajustes, pulse [EXIT] varias veces para volver a la pantalla PLAY.**

Doubling

Para esparcir el sonido de la guitarra a izquierda y derecha, se graba lo mismo en dos pistas y luego se panoramizan a ambos lados. Ésto se denomina “doubling”.

Usando el efecto de loop “DBLN”, puede producir un efecto doubling desde una sola pista mono, permitiéndole un mejor uso de las pistas.

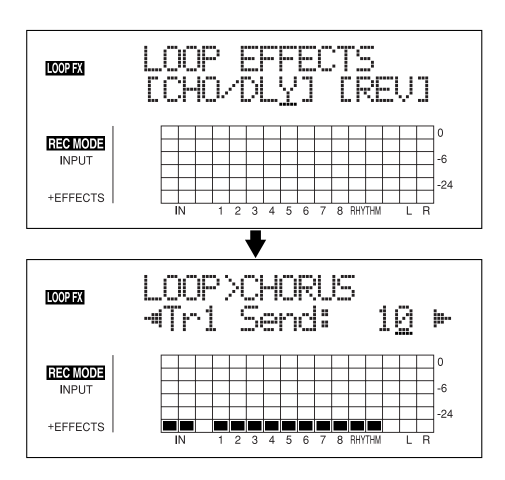
* *Si quiere enfatizar el efecto doubling, panormice totalmente la pista a un lado y aumente el nivel del efecto. Además, use el siguiente procedimiento para aumentar el nivel de envio.*

Ajustar la aplicación del efecto loop

A continuación se explica cómo puede alterar el volúmen de las señales enviadas por cada pista a los efectos loop (el nivel de envio) y controle el grado en que se aplica.

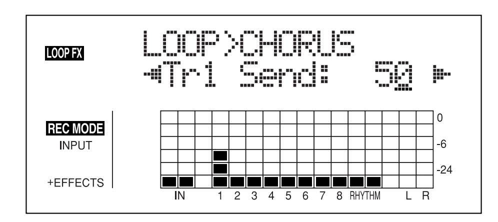
1. **Pulse [LOOP EFFECTS].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "CHO/ DLY" o "REV" y pulse [ENTER].**

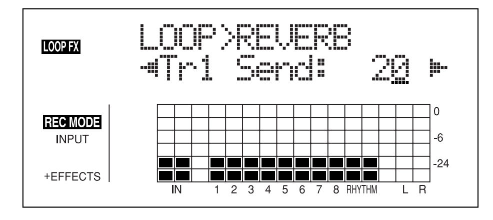


3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar la pantalla en la que se ajustan los niveles de envio de cada pista.**

Al usar CHO/DLY



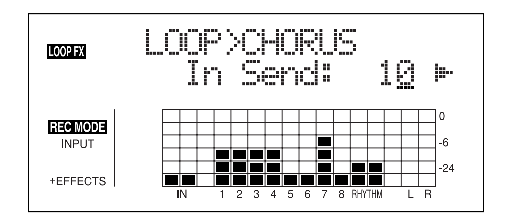
Al usar REV

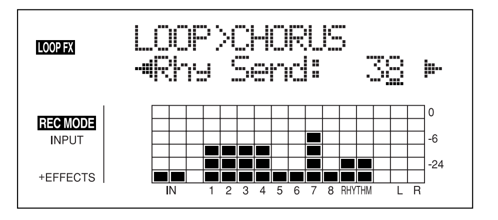


4. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el volúmen de envio de cada pista.**

* *Pulsando el botón REC TRACK se mueve el cursor a la pista correspondiente al botón pulsado.*
Pulsando [TRACK] se alterna entre las pistas 1–4 y 5–8.

Si pulsa CURSOR [◁], aparece la pantalla para ajustar el nivel de envio de la fuente de entrada; si pulsa CURSOR [▷], se muestra el nivel de envio de la guia de ritmo.





Para ajustar el nivel de invio para la fuente de entrada, mueva el cursor a "In Send". Para ajustar el de la guia de ritmo, múevalo a "Rhy Send". Ajústelo usando el dial TIME/VALUE.

5. **Después de terminar, pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla de reproducción**

MEMO

Puede cambiar de pantalla en la siguiente secuencia, rotando a la siguiente cada vez que pulsa [LOOP EFFECTS].

Pantalla de selección de efectos loop → Pantalla de nivel de envio → Pantalla Type → Pantalla Play

Ajustar la Track EQ

Esta sección explica cómo editar los parámetros de Track EQ.



Para una descripción completa de la ecualización por pistas, léase “Funciones de los parámetros Track EQ” (p. 133).

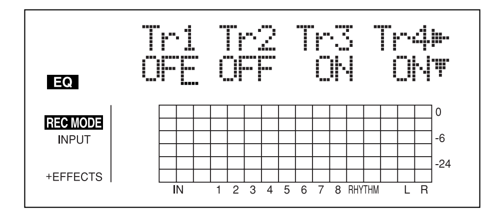
MEMO

Track EQ no usa patches. Los ajustes se graban junto con los datos de la canción. Si quiere guardar los ajustes en la canción seleccionada, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].

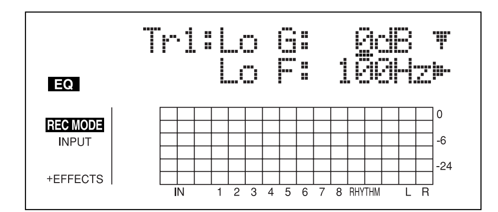
1. **Pulse [EQ].**

2. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para activar o desactivar la ecualización en cada pista.**

* *Pulsando un botón REC TRACK accee a la pista correpondiente. Pulsando [TRACK] alterna entre las pistas 1–4 y 5–8.*



3. **Para cambiar los ajustes EQ, pulse CURSOR [▽] varias veces para acceder a la pantalla de parámetros, entoces gire el dial TIME/VALUE para modificarlo.**



4. **Después de haber completado los ajustes, pulse [EQ] o [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

Masterización

Use el “Mastering Tool Kit” para producir un master de dos pistas con los niveles optimizados.

¿Qué es el Mastering Tool Kit?

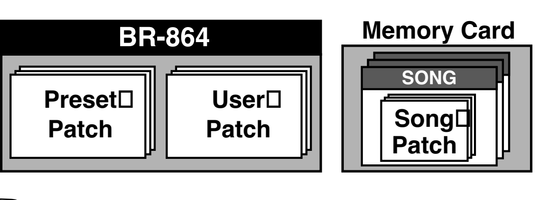
Al crear un CD de audio de sus canciones grabadas o al grabar en un minidisk o similar, el volúmen global necesita ser comprimido, para que incluso las partes más fuertes se adecúen al CD o MD. De todas formas, ésto, a menudo, puede reducir el volúmen general, dejando el CD o MD con una carencia de impacto.

Además, en los graves, que el oido humano no percibe bien, pueden resultar demasiado suaves, aunque el medidor marque en nivel máximo. Ésto también dificulta la creación de sonidos potentes.

Con el “Mastering Tool Kit” puede suavizar las oscilaciones del volúmen que ocurren en el curso de una canción y corregir el nivel de los subgraves.

Recomendamos masterizar las canciones con el Mastering Tool Kit en última instancia.

* *El Mastering Tool Kit proporciona 19 Patches predefinidos (P01-P19), 19 regrabables “User Patches” (U01-U19) y 19 “Song Patches” que están almacenados individualmente para cada canción (S01-S19).*



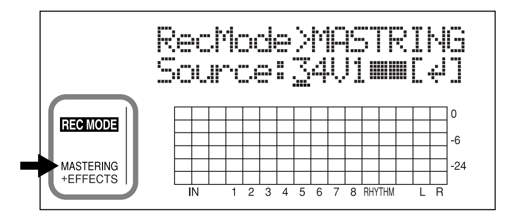
☞ “Lista de patches del kit de herramientas de masterización” (hoja adjunta)

* *En el modo masterización, los siguientes botones se deshabilitan después de que establezca la fuente y el destino de la grabación y vuelva a la pantalla Play. Además no puede realizar ajustes del modo Insert (p. 59).*

[INPUT SELECT], [TUNER], [PAN], [EQ], [LOOP EFFECTS], [PHRASE TRAINER], [ARRANGE/PATTERN/OFF], [TONE LOAD] [RHYTHM PAD], [V-TRACK]

1. **Pulse [REC MODE] varias veces hasta que se indique “MASTERING” para REC MODE a la izquierda de la pantalla.**

   Aparece la pantalla de masterización.



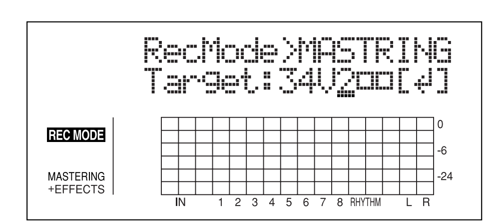
■ : **V-Tracks con datos.**

❐ : **V-Tracks vacias.**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE para seleccionar las pistas fuente de grabación.**

3. **Pulse [ENTER] para acceder a la pantalla de selección de la pista destino.**

* *En este caso, aunque las pistas fuente y destino son las mismas, no puede realizar cambios en otras pistas. Se selecciona automáticamente la siguiente V-Track como pista destino después del proceso de grabación.*



4. **Gire el dial TIME/VALUE para escoger la pista y la V-Track en la que desee grabar.**

5. **Pulse [ENTER] para confirmar la pista destino y vuelva a la pantalla Play.**

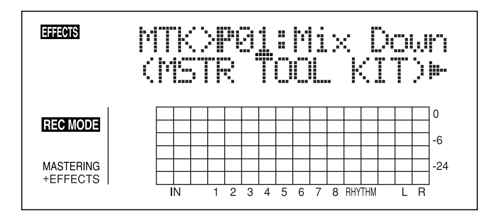
   El botón REC TRACK de la pista seleccionada parpadea en rojo.

   Si la pista fuente contiene datos, su botón REC TRACK brillará en naranja y verde.

* *En este momento, el Mastering Tool Kit automáticamente se selecciona como efecto.*

6. **Pulse [EFFECTS].**

   Aparece la pantalla de selección del kit de herramientas de masterización.



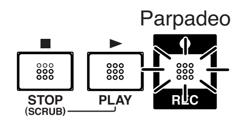
7. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el banco y nº del Mastering Tool Kit.**



"Lista de patches del Mastering Tool Kit" (hoja separada)

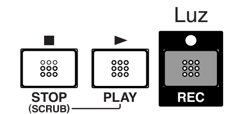
8. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.**
9. **Pulse [REC].**

[REC] parpadea en rojo y la BR-864 entra en standby.



10. **Pulse [PLAY].**

Los botones [REC] y REC TRACK dejan de parpadear y brilla en rojo, y comienza la grabación.



11. **Cuando termina la masterización pulse [STOP].**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, "Keep power on!" mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

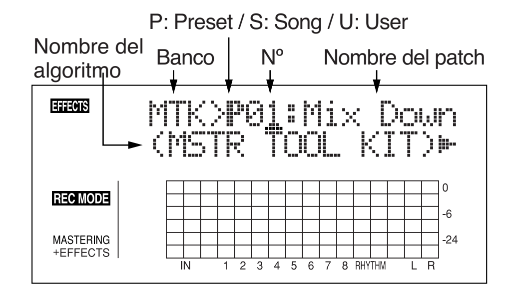
Editar los parámetros del Mastering Tool Kit

Para crear un nuevo patch, seleccione el que sea más parecido al sonido que tiene en mente y entonces edite los parámetros.

Si desea guardar los ajsutes, guárdelos como patch de usuario o de canción.

1. **Realice los pasos 1–6 de la p. 65, y pase a modo masterización.**

Aparece la pantalla de selección del kit de herramientas de masterización.

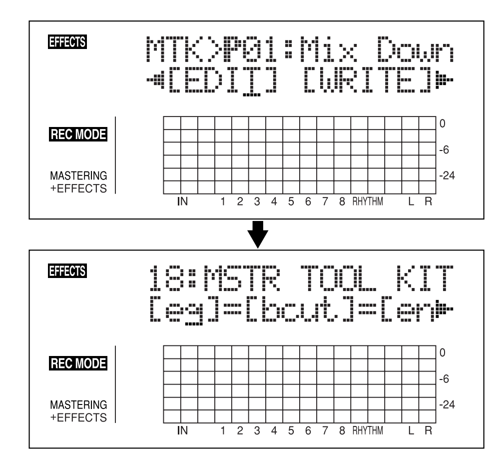


2. **Seleccione un Mastering Tool Kit.**

Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el Preset/Song/User y el nº.

3. **Pulse CURSOR [▷] para mover el cursor a "EDIT" y pulse [ENTER].**

Aparece la pantalla de edición del Mastering Tool Kit Edit, que muestra el algoritmo (los efectos usados y el orden en que están conectados).





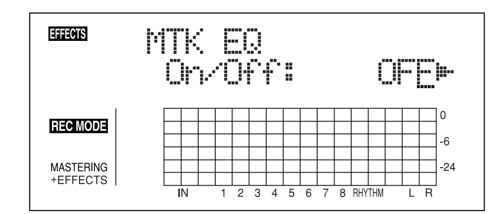
También puede ver esta pantalla pulsando [ENTER] mientas el cursor está colocado en Preset/Song/User o en nº.

4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta cada efecto y gire el dial TIME/VALUE para activar o desactivar cada efecto.**

   Los bloques activos se muestran en mayúsculas, mietras que el resto está en minúsculas. Active los que quiera usar.

5. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta el efecto cuyo parámetro quiera cambiar y pulse [ENTER].**

   Aparece la pantalla de ajuste de parámetros para cada efecto.



6. **Use CURSOR [◁] [▷] para elegir un parámetro y gire el dial TIME/VALUE para editar el valor.**
7. **Si quiere editar otro efecto, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior y siga los pasos 5-6.**
8. **Si quiere guardar los ajustes siga el procedimiento descrito en “Guardar los ajustes del Mastering tool kit” seguidamente.**



Los ajustes editados son temporales. Si sale de la pantalla de edición sin guardar el patch cambiado, junto a la indicación del banco aparece “TMP”. Tenga en cuenta que si selecciona un nuevo patch mientras se muestra “TMP”, el efecto alterado vuelve a su estado original y se pierden los cambios.

Guardar los ajustes del Mastering Tool Kit (Write)

Ésto asigna un nombre al patch editado (patch name) y guarda los cambios.

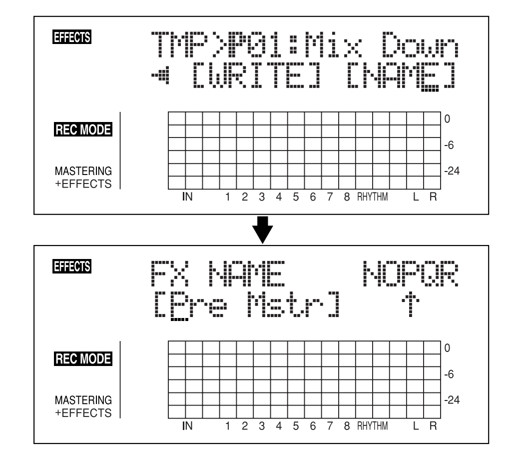
* *No puede escribir patches mientras las canciones se están reproduciendo o grabando.*

1. **Introducir el nombre del patch.**

   * *Si no tiene que cambiar el nombre vaya al paso 4.*

   En la ventana de edición, pulse CURSOR [▷] para mover el cursor hasta “NAME” y pulse [ENTER].

   Aparece la pantalla para establecer el nombre del patch.

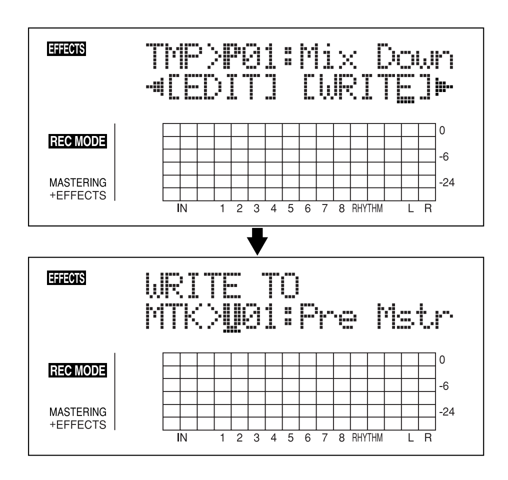


2. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para introducir un nombre al patch.**

   * *Pulse [ENTER] para alternar mayúsculas y minúsculas.*

3. **Después de completar los ajustes, pulse [EXIT] para volver a la pantalla de efectos.**
4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “WRITE” y pulse [ENTER].**

   Aparece la pantalla Write.



5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el nº donde quiera escribir el nuevo patch.**
6. **Después de escoger el destino, pulse [ENTER].**

   Después de guardar, vueve a la pantalla de efectos.

   * *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, “Keep power on!” mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

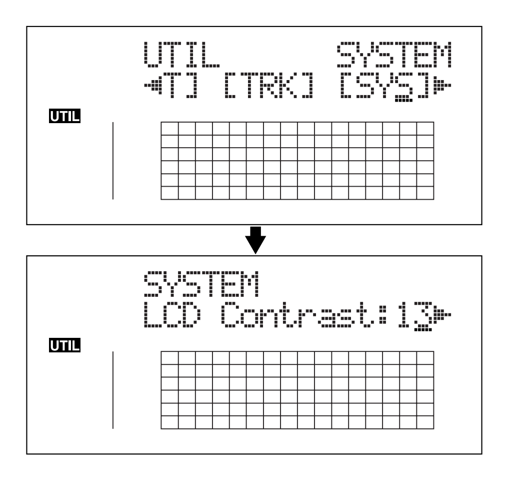
Mostrar la información de la canción

Mostrar el tiempo de grabación aún disponible

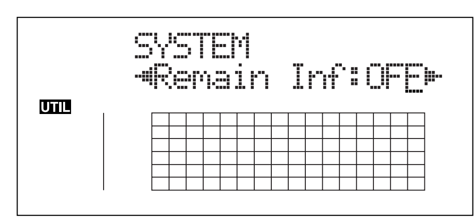
El siguiente procedimiento le permite ver el tiempo de grabación utilizado, y el aún disponible en las pantallas de grabación y de espera de grabación.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYS” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar “Remain Inf” y gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “ON” u “OFF”.**



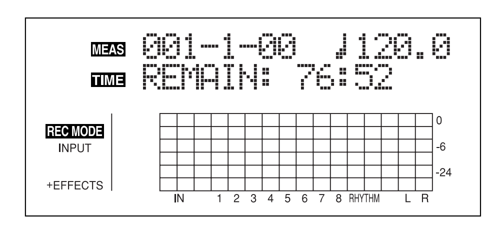
ON: Muestra el tiempo de grabación disponible en minutos y segundos.

OFF: Muestra el tiempo de grabación transcurrido.

4. **Pulse [UTILITY] para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparece en la linea superior de la pantalla, “Keep power on!” mientras que en la inferior se muestra lo que se está procesando.*

* *Al pulsar [REC] en la pantalla de reproducción, si pone la BR-864 en modo standby ([REC] parpadea), en el area TIME se muestra el tiempo de grabación disponible.*

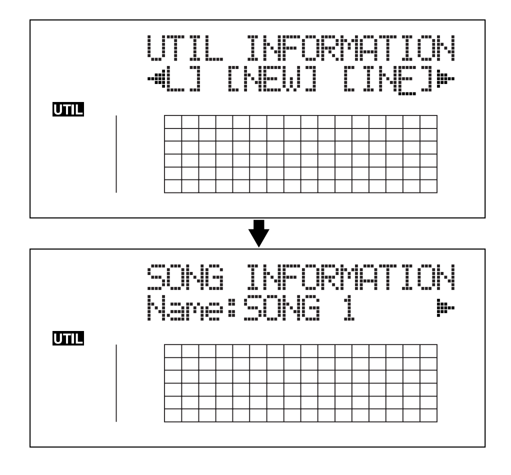


Mostrar el estado de la tarjeta

Siga este procedimiento para ver las condiciones en que se encuantra la tarjeta de memoria en uso.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “INF” y pulse [ENTER].**

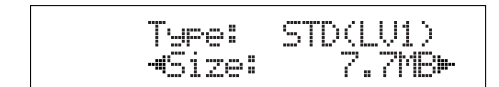


3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el parámetro que se mostrará.**

Nombre de la canción seleccionada



Tipo de datos de la canción y memoria usada (Mb)



Tipo de datos

HiFi (MT2):	Grabación de alta calidad
STD (LV1):	Grabación estándar
LONG (LV2):	Grabación larga

Memoria disponible



* *El tamaño de las canciones se muestra en unidades de Megas, 1M = 1,000,000 bytes. El tamaño mostrado es aproximado.*

4. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla de reproducción.**

Sección 2

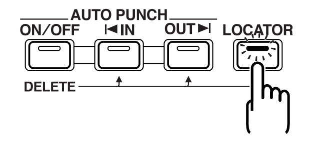
Editar

Registrar el tiempo (Función Locator)

La Función Locator permite registrar cualquier instante de tiempo que usted desee de una canción como un "**locator point**" (Punto de Localización). Posteriormente podrá saltar a dicho punto simplemente pulsando un botón.
Esta función resulta muy útil para la edición.

Registrar un Punto de localización

1. **En la pantalla Play, sitúese en la localización en que usted desee registrar su punto de Localización.**
2. **Pulse [LOCATOR].**
   Cuando el indicador [LOCATOR] se encienda, el registro se habrá completado.



Situarse en un Punto de Localización

1. **Pulse [LOCATOR].**
   Esto le situará en el tiempo de la canción registrado en como punto de localización (Locator point).

Eliminar un Punto de Localización

1. **Pulse y mantenga pulsado AUTO PUNCH [ON/OFF], luego pulse [LOCATOR].**
   El Punto de Localización se borrará.

Búsqueda del inicio / fin de la música (Función Scrub/Preview)

Función Scrub

Al editar un sonido, en ocasiones es necesario conocer exactamente el punto de inicio de un sonido, o dónde exactamente se inicia la grabación con la Función Auto punch in.

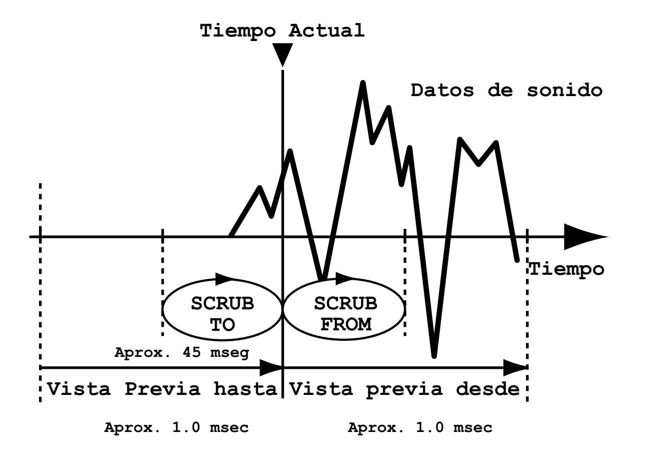
Para permitirle encontrar estos puntos con exactitud, la unidad BR-864 está equipada con la Función Scrub.

Cuando use la Función Scrub durante la reproducción (denominada “scrubbing”), la parte anterior o posterior a la localización actual (aproximadamente 45 msec) se reproducirá y se repetirá.

Función Preview

La Función Preview Function, permite reproducir una porción un segundo anterior o posterior a la localización actual de la canción.

Usar esta Función junto a la Función Scrub, y simultáneamente desplazar su posición actual en la canción, facilita enormemente el punto de transición de una frase a la siguiente.



Usar la función Scrub para encontrar el punto de inicio/ fin de la música

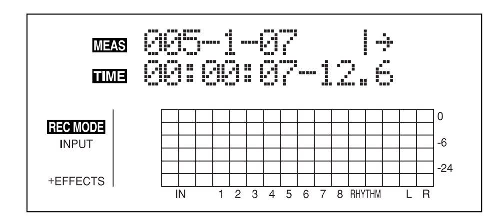
1. Mantenga pulsado [STOP] y pulse [PLAY].

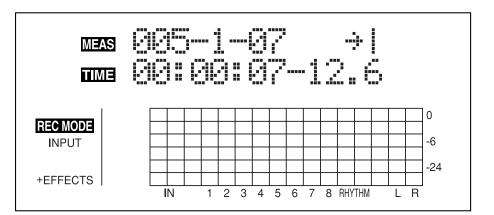
El indicador [PLAY] parpadeará y la Función Scrub se iniciará.

En este momento, aparecerán en pantalla los medidores de nivel 1–8 LEVEL.

El símbolo “ ⇢| ” (SCRUB TO) y “ |⇢ ” (SCRUB FROM) que aparecen en la posición de TEMPO en la pantalla son los puntos de rastreo respecto a la posición actual.

Cuando el cursor esté situado en la parte inferior del punto de rastreo, podrá cambiar el punto mediante el dial TIME/VALUE.





MEMO

Es posible pulsar [PLAY] para visualizar el material desde o hasta el punto de rastreo seleccionado.

|⇢ PREVIEW FROM (Vista previa desde)

⇢| PREVIEW TO (Vista previa hasta)

HINT

Para enmudecer el sonido de una pista en concreto, mantenga pulsado [DELETE/MUTE] y pulse el botón REC TRACK para que este empiece a parpadear.

2. Gire lentamente el dial TIME/VALUE para desplazarse de la posición actual, y busque el punto de inicio de la frase (P.Ej., Punto en que empiece el sonido).

3. Una vez haya encontrado el punto exacto en que empieza la música, pulse [STOP] para detener la búsqueda.

MEMO

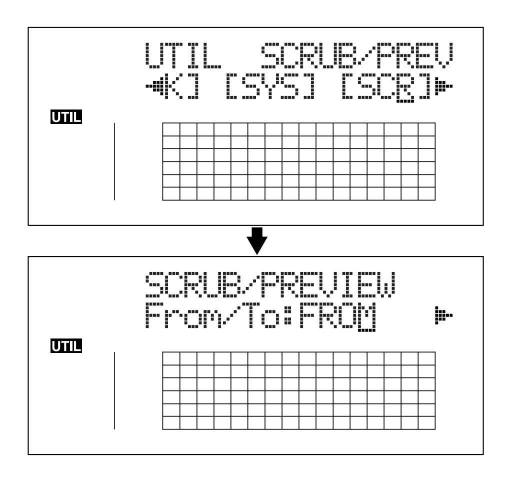
Ahora podrá a pulsar [LOCATOR] y registrar un Punto de Localización para que pueda localizarlo con facilidad.

Cambiar los Puntos de Búsqueda

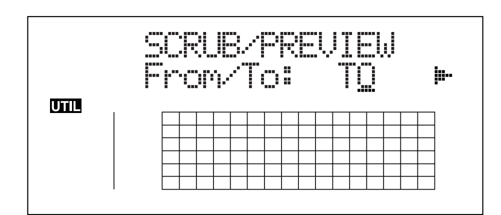
Además de cambiar el Punto de Búsqueda en la pantalla Play (Pág. 71), es posible también usar el siguiente método.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "SCR", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "FROM/ TO", y gire el dial TIME/VALUE para cambiar los Puntos de Búsqueda.**



TO: Busca en la posición actual

FROM: Busca desde la posición actual

4. **Una vez completado el ajuste, pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

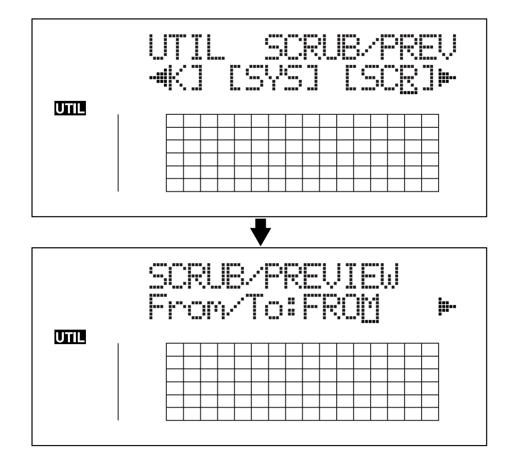
* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Habilitar el uso de la función Preview mediante [REW] y [FF]

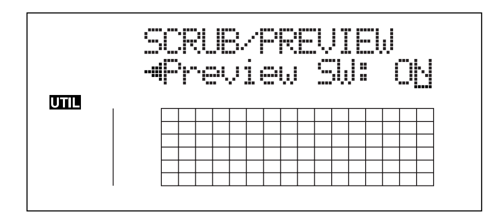
Además de usar [PLAY] para la Función Preview (Pág. 71), también es posible ajustar la unidad para usar [REW] y [FF] mediante la Función Preview.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "SCR", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [▷] para seleccionar "Preview SW", y gire el dial TIME/VALUE hasta la posición: "ON".**



Este ajuste habilita la Función Preview.

4. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volvert a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

MEMO

Es posible cambiar temporalmente a la Función Preview mientras la Función Scrub esté activa, mediante las siguientes operaciones.

Pulse [REW]: PREVIEW TO

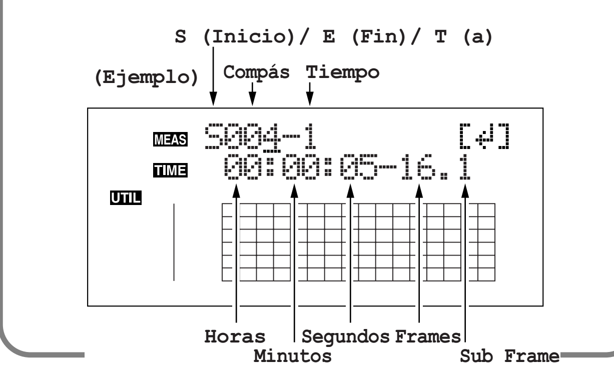
Pulse [FF]: PREVIEW FROM

Editar la interpretación en una pista (Función Track Editing)

La unidad BR-864 le permite editar sus canciones mediante Funciones de edición como copiar y mover datos grabados en las pistas.

Sobre la pantalla de Especificación de Compás/Tiempo

Los compases y el tiempo se especifican en las pantallas "S" (Inicio), "E" (Fin), y "T" (a) en la Función Track Edit como se muestra acontinuación.



MEMO

Los datos se guardarán una vez editados al volver a la pantalla Play desde la pantalla Track Edit.

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

MEMO

Para copiar, mover o elmimnar porciones repetidas, primero es necesario seleccionar la porción que se repetirá mediante el procedimiento descrito en la Pág. 49.

Copiar datos (Función Track Copy)

La Función Track Copy le permite copiar una parte de datos específica y posteriormente colocarla en una ubicación distinta.

Es posible realizar operaciones de edición, como copiar los datos de una pista todos a la vez, o copiar los datos de una parte especificada tantas veces como desee.

Si por ejemplo, desea usar una frase de una pista en concreto, o que la misma frase se repita una y otra vez, la Función Copy le ayudará a ganar tiempo.

* *Los datos existentes en la ubicación de destino de la Función Copiar se sobreescribirán.*

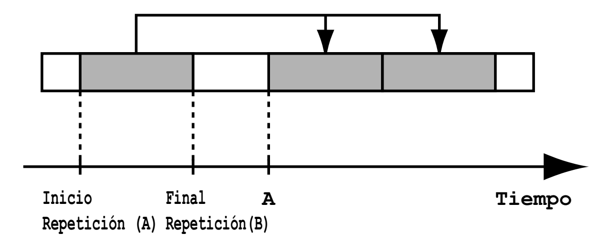
* *La porción objeto de la copia deberá ser superior a 1.0 segundos. Si la porción copiada tiene una duración de 1.0 segunso o inferior, no se escuchará sonido incluso si se realiza la Función Copiar.*

A continuación ofrecemos una muestra de los tres tipos de Función Track Copy.

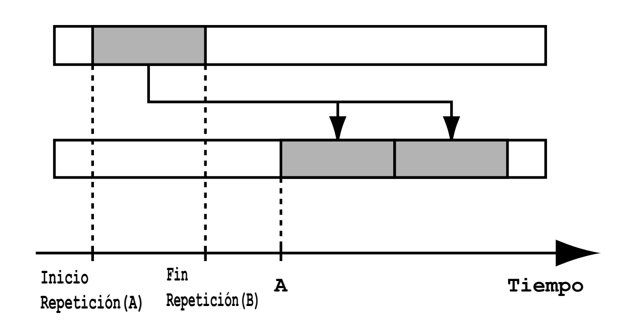
Copiar la porción repetida (AB)

Realice el procedimiento a continuación para copiar la porción desde el inicio de la repetición (A) hasta el final de la repetición (B).

Ex. 1: Copiar dos veces en la misma pista

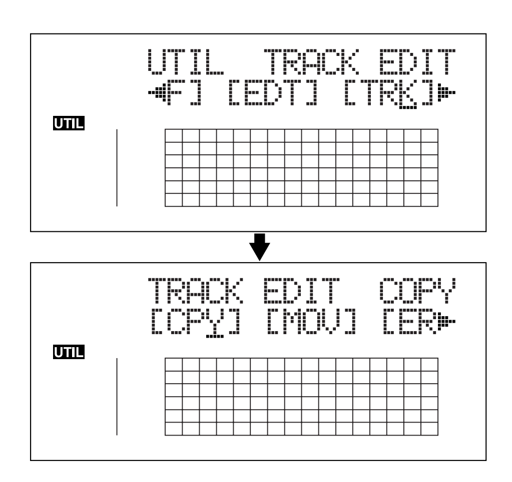


Ex. 2: Copiar dos veces a una pista distinta



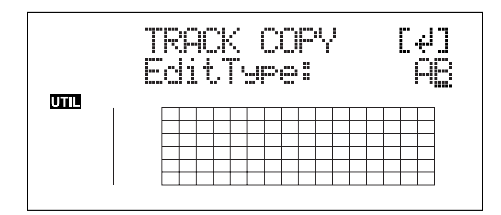
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "TRK"y pulse [ENTER].**

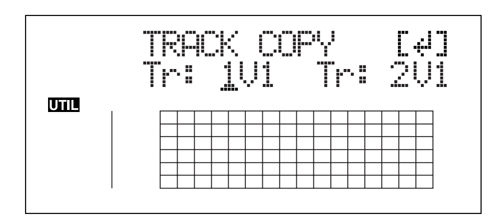


3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "CPY" y pulse [ENTER].**

Sección 2

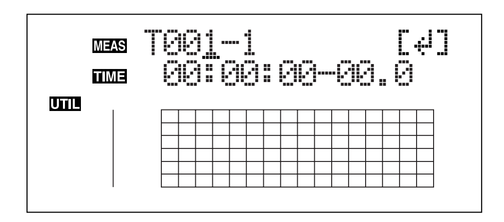


4. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "AB" y pulse [ENTER].



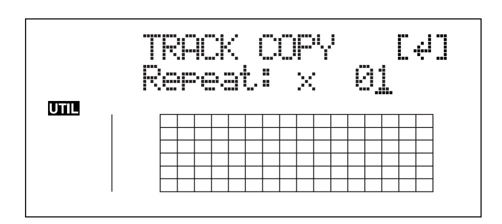
5. Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track fuente de la copia, y la pista/V-Track de destino.

6. Pulse [ENTER].



7. Use [CURSOR] y gire el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de inicio de la posición "T" (a) en que desee que se coloquen los datos copiados.

8. Pulse [ENTER].



9. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de copias que desee colocar.

10. Cuando esté preparado para ejecutar la función Copiar, pulse [ENTER].

La pantalla le pedirá confirmación sobre si desea ejecutar la operación ("Are you sure?").

11. Pulse [ENTER].

La copia se ejecutará.

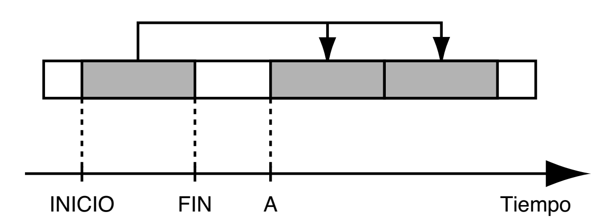
12. Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

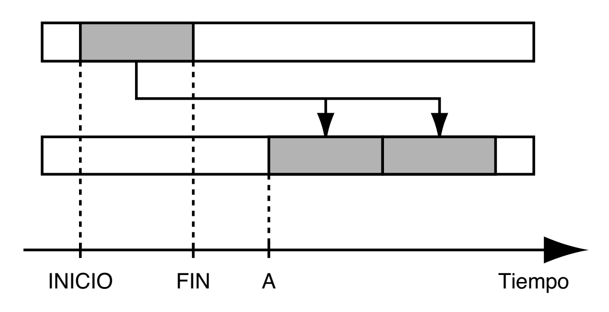
Copiar espeficicando el tiempo (Función TME/MES)

Realice el siguiente procedimiento para copiar la porción entre intervalos de tiempo especificos.

Ex. 1: Copiar dos veces en la misma pista

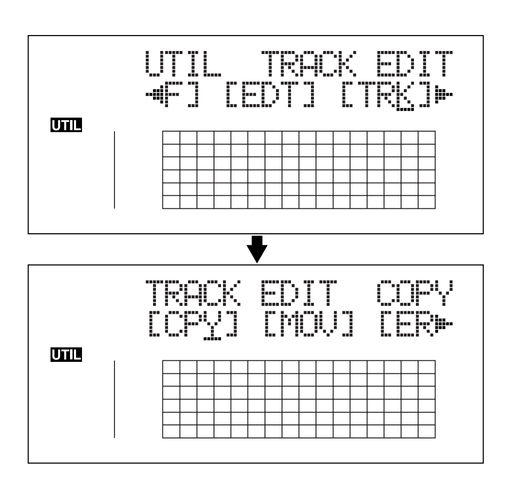


Ex. 2: copiar dos veces en una pista distinta

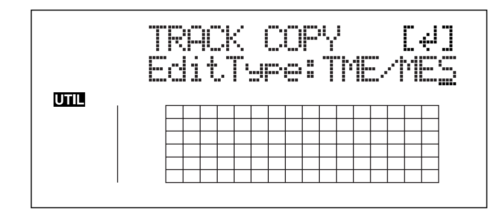


1. Pulse [UTILITY].

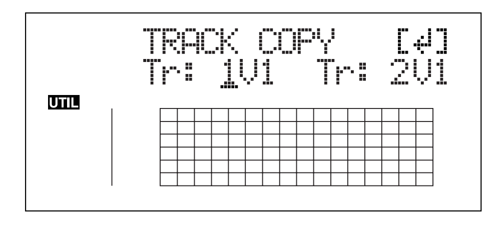
2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "TRK", y luego pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "CPY", y pulse [ENTER].

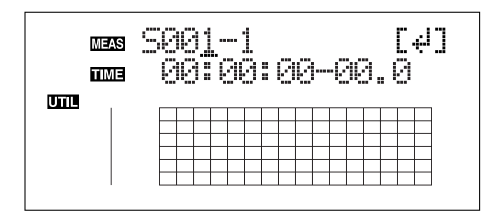


4. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "TME/MES" y pulse [ENTER].



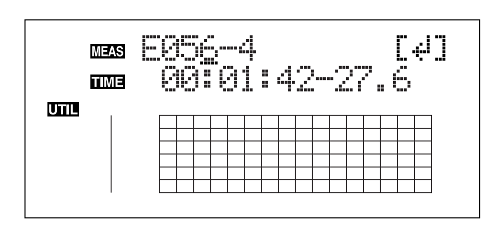
5. Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track fuente de la copoa, y la pista/V-Track de destino.

6. Pulse [ENTER].



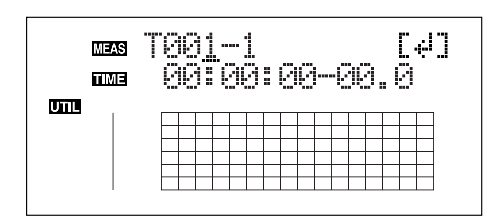
7. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el inicio de la porción "S" (Start) de los datos que desee copiar.

8. Pulse [ENTER].



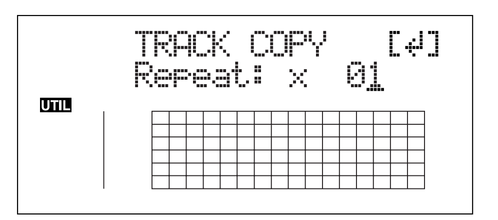
9. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especifiar el final "E" (End) de los datos que desee copiar.

10. Pulse [ENTER].



11. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de inicio de la ubicación "T" (a) en la que desee que se coloquen los datos copiados.

12. Pulse [ENTER].



13. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el número de copias que desee colocar.**

14. **Cuando esté listo para ejecutar la función Copiar, pulse [ENTER].**

La pantalla le pedirá confirmación (“Are you sure?”).

15. **Pulse [ENTER].**

La Copia de ejecutará.

16. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

* *Una vez especificado el tiempo en el procedimiento anterior, puede aparecer un símbolo “+” para mostrar alguna desigualdad entre la posición actual y la posición en pantalla. Si especifica ubicaciones mediante compases, hágalo en cada pantalla mediante el dial TIME/VALUE para evitar irregularidades.*



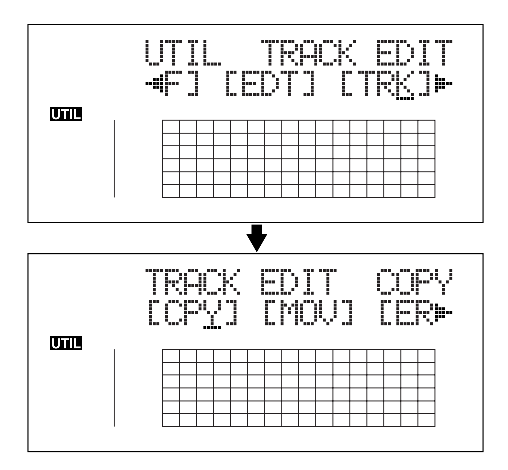
También es posible introducir el tiempo mediante [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], y AUTO PUNCH [IN/OUT].

Copiar toda una pista (Función ALL)

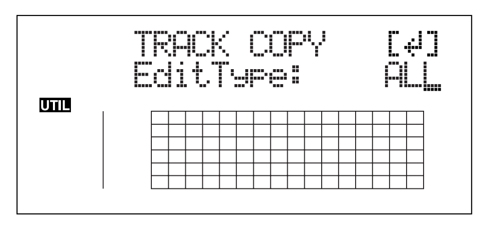
Para copiar todos los datos de una pista a otra pista, realice el procedimiento en la parte inferior.

1. **Pulse [UTILITY].**

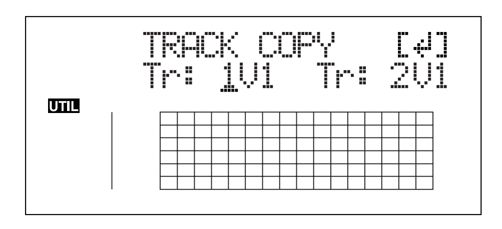
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor “TRK”, y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “CPY” y pulse [ENTER].**



4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “ALL” y pulse [ENTER].**



5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track fuente de la copia, y la pista/V-Track destino de la copia.**

6. **Cuando esté listo para efectuar la copia, pulse [ENTER].**

La pantalla le pedirá confirmación (“Are you sure?”).

7. **Pulse [ENTER].**

La copia de ejecutará.

8. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Mover datos (Función Track Move)

La Función Track Move le permite mover una porción de datos específica a otra ubicación.

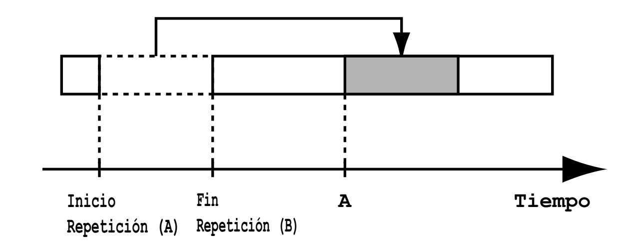
* *Una vez desplazados los datos, su posición original quedará vacía.*

Los tres tipos de función Track Move se muestran a continuación.

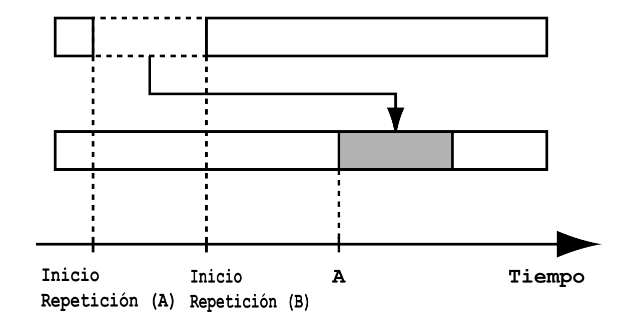
Mover una porción repetida (AB)

Siga el procedimiento a continuación para mover la porción de sonido desde el punto Repeat Start (A) a Repeat End (B).

Ex. 1: Mover datos dos veces a la misma pista

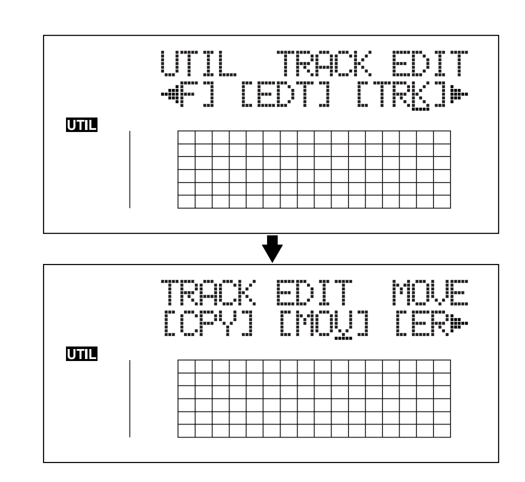


Ex. 2: Mover datos dos veces a una pista diferente



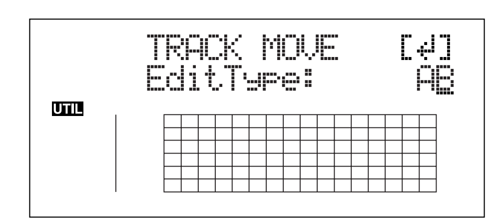
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “TRK” y pulse [ENTER].**

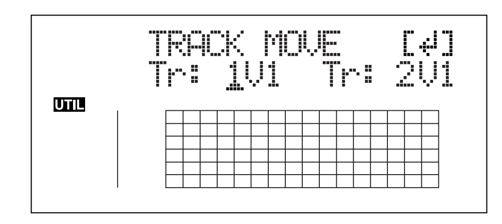


Sección 2

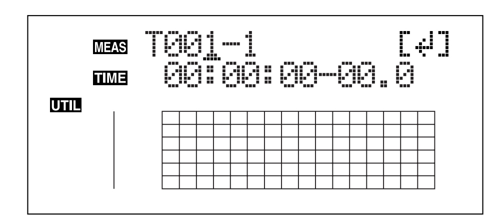
3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “MOV” y pulse [ENTER].**



4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “AB” y pulse [ENTER].**



5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista /V-Track de origen del desplazamiento, y la pista/V-Track de destino.**
6. **Pulse [ENTER].**



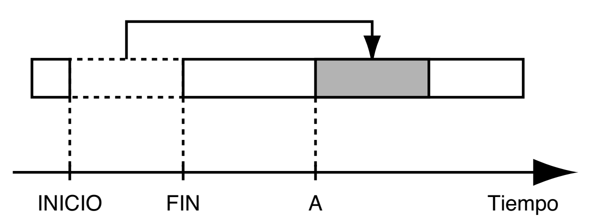
7. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE el tiempo de inicio de la posición “T” a la que desee desplazar la pista.**
8. **Cuando esté listo para ejecutar la función Move, pulse [ENTER].**
   La pantalla le pedirá confirmación (“Are you sure?”).
9. **Pulse [ENTER].**
   La función Move Event se ejecutará.
10. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

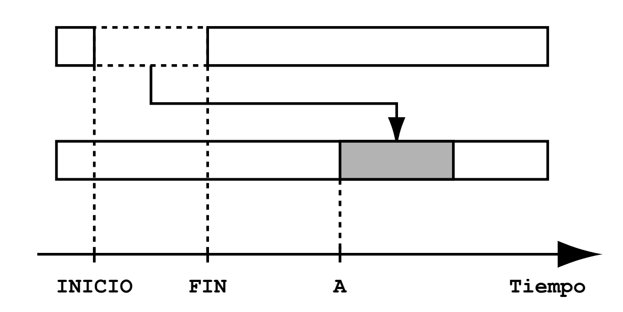
Mover datos especificando el tiempo (TME/MES)

Para mover una porción de datos entre intervalos de tiempo específicos, siga el procedimiento a continuación.

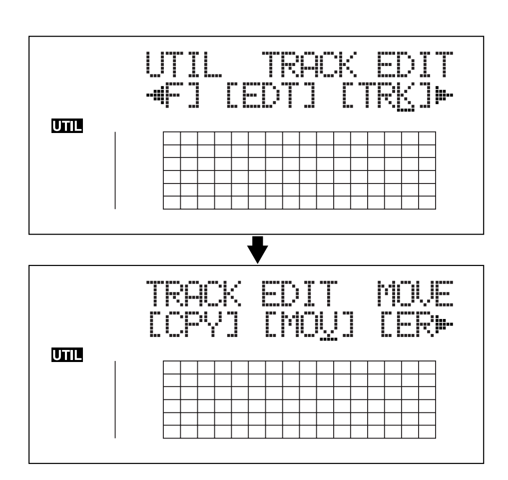
Ex. 1: Mover dos veces a la misma pista



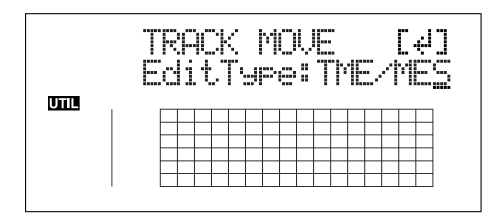
Ex. 2: Mover dos veces a una pista distinta



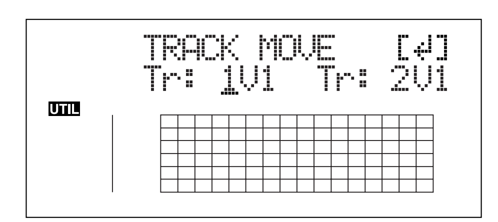
1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “TRK”, y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “MOV”, y pulse [ENTER].**

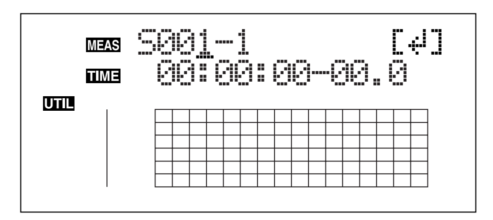


4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “TME/ MES” y pulse [ENTER].**



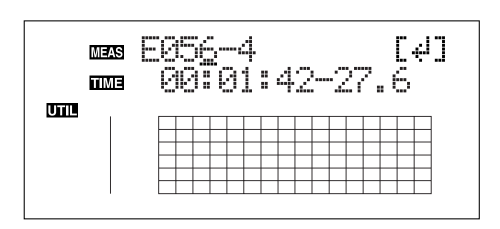
5. Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE dial para seleccionar la pista/V-Track de origen del desplazamiento, y la pista/V-Track de destino.

6. Pulse [ENTER].



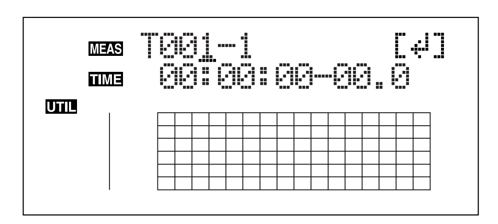
7. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el inicio de la porción "S" (Start) de datos que desee desplazar.

8. Pulse [ENTER].



9. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el fin "E" (End) de los datos que desee mover.

10. Pulse [ENTER].



11. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de destino "T" (a) a que se moverán los datos.

12. Cuando esté listo para ejecutar la operación Move, pulse [ENTER].

La pantalla le pedirá confirmación ("Are you sure?").

13. Pulse [ENTER].

La Función Move se ejecutará.

14. Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

* *Una vez especificado el tiempo en el procedimiento anterior, puede aparecer un símbolo "+" para mostrar alguna desigualdad entre la posición actual y la posición en pantalla. Si especifica ubicaciones mediante compases, hágalo en cada pantalla mediante el dial TIME/VALUE para evitar irregularidades.*

HINT

También es posible introducir el tiempo mediante [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], y AUTO PUNCH [IN/OUT].

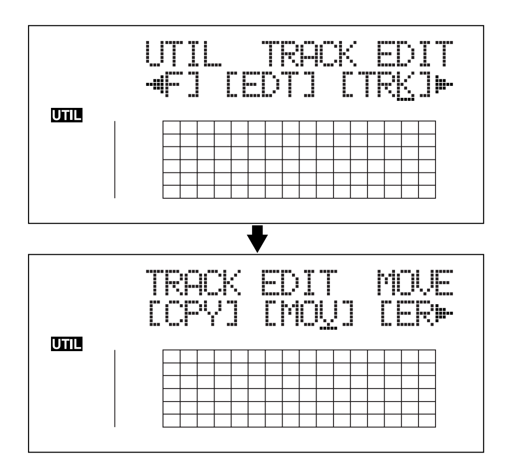
Sección 2

Mover toda una pista (Función ALL)

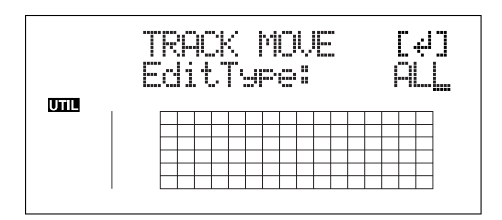
El procedimiento siguiente le permite mover todos los datos de una pista a una pista diferente.

1. Pulse [UTILITY].

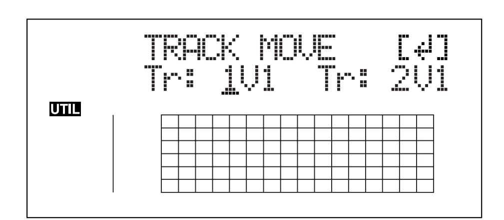
2. Pulse CURSOR [◁] [▷] parea mover el cursor a "TRK", y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "MOV", y pulse [ENTER].

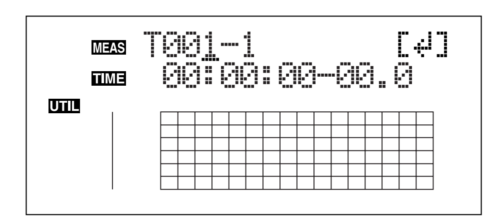


4. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "ALL" y pulse [ENTER].



5. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track fuente del desplazamiento, y la pista/V-Track de destino.**

6. **Pulse [ENTER].**



7. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo de inicio de la localización "T" (To) donde desea que los datos se desplacen.**

8. **Cuando esté listo para ejecutar la Función Move, pulse [ENTER].**
   La pantalla le pedirá confirmación ("Are you sure?").

9. **Pulse [ENTER].**
   La Función Move se ejecutará.

10. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Borrar datos (Función Track Erase)

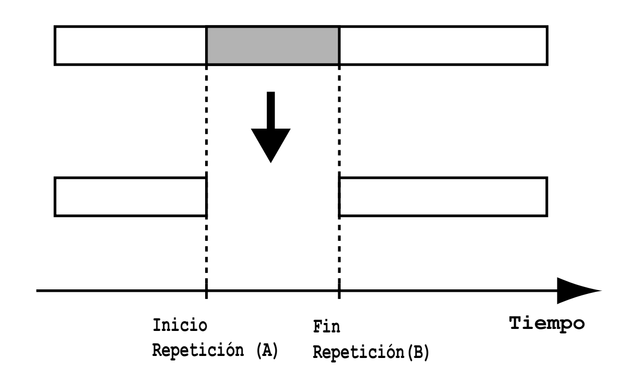
La Función Track Erase le permitirá borrar una parte específica de datos. Incluso existen datos después de la parte especificada, estos no se desplazarán para llenar el vacío dejado por la operación de borrado. Igual que una grabadora de cinta normal, puede considerarse el borrado, como tapar una parte de datos no deseada grabando datos vacíos encima.

* *No deje una porción inferior a 1.0 segundo de longitud después de la parte eliminada ya que en este caso, no sonará.*

A continuación se muestran los tres tipos principales de la función Track Erase.

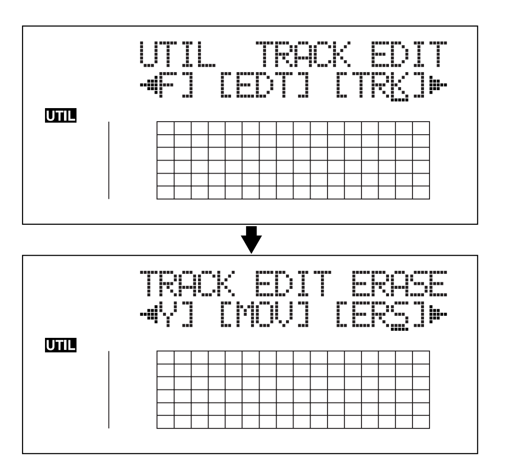
Borrar la porción repetida (AB)

Realice el procedimiento a continuación para borrar la porción desde el punto de inicio, start (A), hasta el punto de final, repeat end (B).

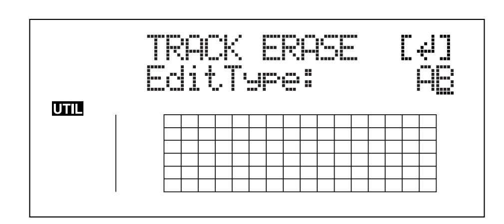


1. **Pulse [UTILITY].**

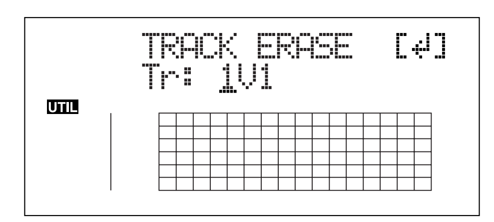
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "TRK", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "ERS", y pulse [ENTER].**



4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “AB” y pulse [ENTER].**

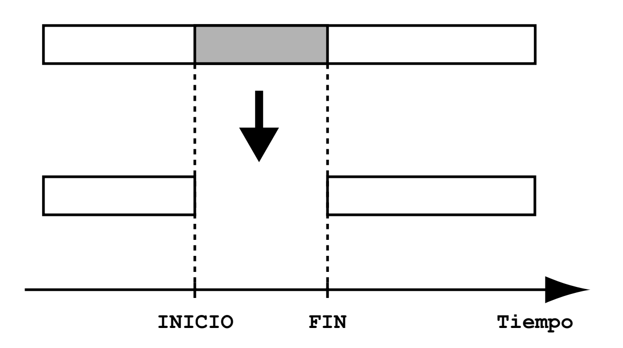


5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track de origen del borrado.**
6. **Cuando esté listo para ejecutar la Función borrar, pulse [ENTER].**
   La pantalla le pedirá confirmación “Are you sure?”.
7. **Pulse [ENTER].**
   La Función Erase se ejecutará.
8. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

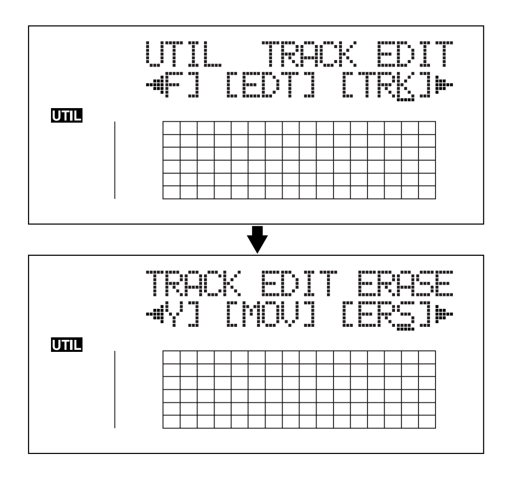
* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Borrar datos especificando el tiempo (Función TME/MES)

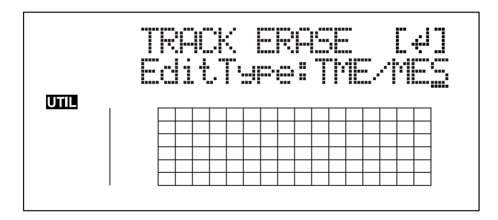
Para borrar una porción de datos entre tiempos específicos, lleve a cabo el siguiente procedimiento.



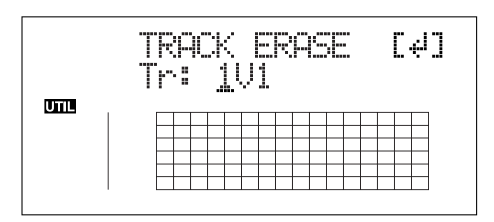
1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “TRK”, y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “ERS”, y pulse [ENTER].**



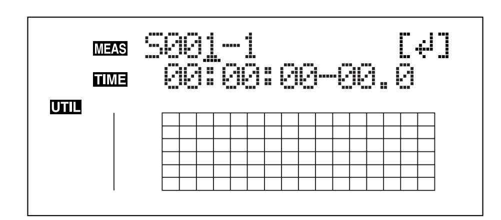
4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar “TME/MES” y pulse [ENTER].**



Sección 2

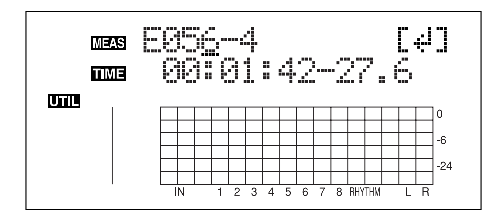
5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track fuente del borrado.**

6. **Pulse [ENTER].**



7. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el inicio, "S" (Start), de la porción de datos que desee borrar.**

8. **Pulse [ENTER].**



9. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el fin, "E" (End), de los datos que desee borrar.**

10. **Cuando esté listo para ejecutar la Función Borrar, pulse [ENTER].**
    La pantalla le pedirá confirmación ("Are you sure?").

11. **Pulse [ENTER].**
    La Función Erase se ejecutará.

12. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repeatidamente) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

* *Una vez especificado el tiempo en el procedimiento anterior, puede aparecer un símbolo "+" para mostrar alguna desigualdad entre la posición actual y la posición en pantalla. Si especifica ubicaciones mediante compases, hágalo en cada pantalla mediante el dial TIME/VALUE para evitar irregularidades.*

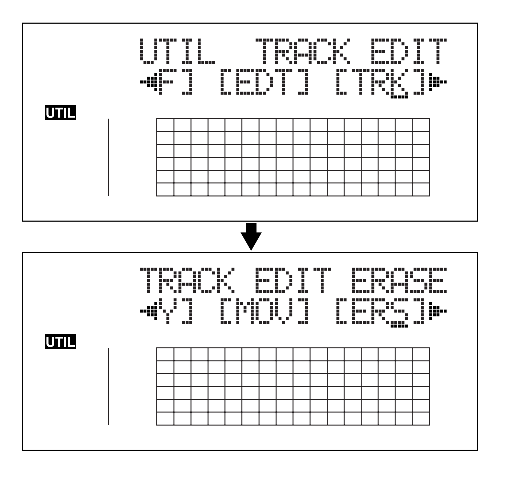


También es posible introducir el tiempo usando [LOCATOR], [ZERO], [STOP] + [REW], [STOP] + [FF], y AUTO PUNCH [IN/OUT].

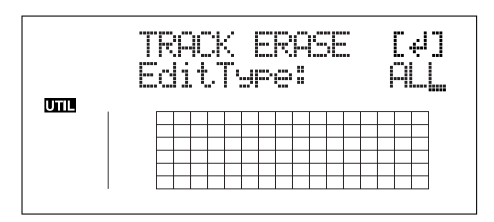
Borrar una pista por completo (Función ALL)

1. **Pulse [UTILITY].**

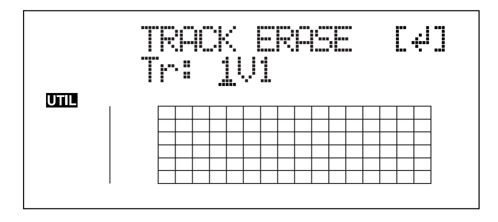
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "TRK", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "ERS", y pulse [ENTER].**



4. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "ALL" y pulse [ENTER].**



5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista/V-Track a borrar.**

6. **Cuando esté listo para borrar los datos, pulse [ENTER].**
   La pantalla le pedirá confirmación ("Are you sure?").

7. **Pulse [ENTER].**
   La Función Erase se ejecutará.

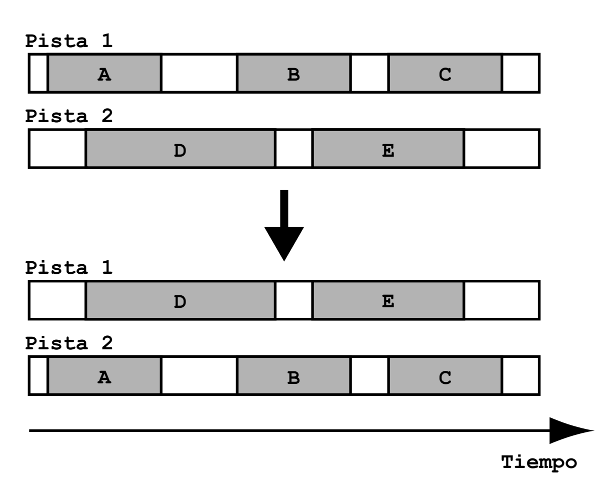
8. **Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repeatidamente) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Intercambiar datos (FunciónTrack Exchange)

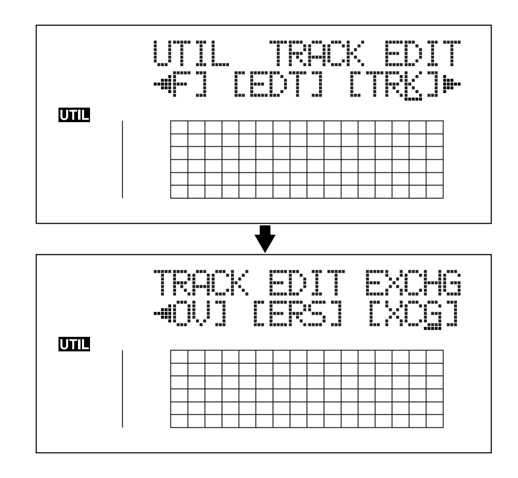
El procedimiento siguiente le permite intercambiar datos entre dos pistas.

Ejemplo: Intercambiar todos los datos en la pista 1 con todos los datos en la pista 2

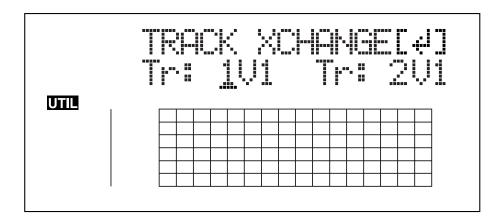


1. Pulse [UTILITY].

2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "TRK", y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "XCG", y pulse [ENTER].



4. Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar las dos pistas/V-Tracks que intercambiarán datos.

5. Cuando esté listo para ejecutar la función Exchange, pulse [ENTER].

La pantalla le pedirá confirmación ("Are you sure?").

6. Pulse [ENTER].

La Función Exchange se ejeutará.

7. Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.

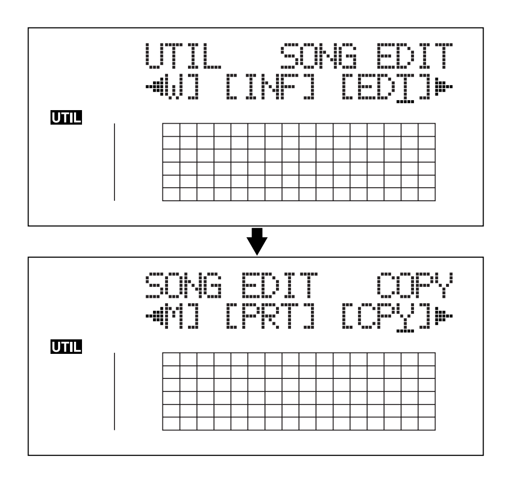
* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Organizar las canciones grabadas por usted

Copiar una canción (Función Song Copy)

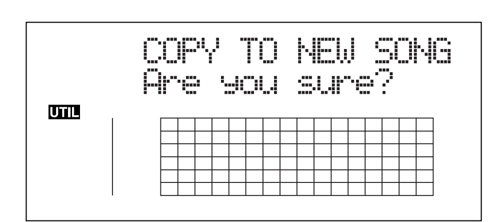
El procedimiento siguiente le permite copiar la canción seleccionada.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "EDT", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "CPY", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Copy Song.



Si aparece el mensaje: "No more Memory!"

Si aparece este mensaje antes de copiar la canción, significa que no hay espacio suficiente en la tarjeta de memoria para completar la operación Copy. Elimine los datos innecesatios de la Tarjeta de Memoria.

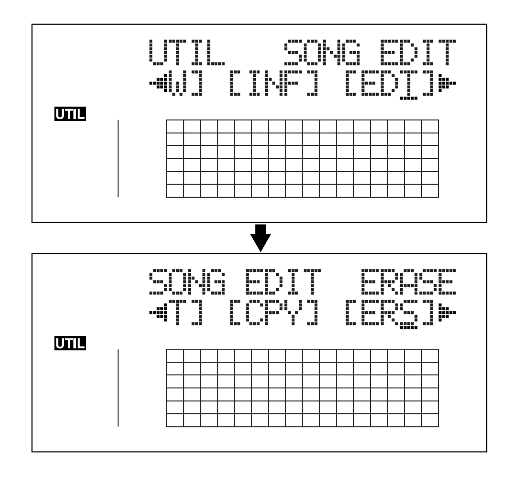
4. **Pulse [ENTER].**

   La operación Copiar se ejecutará. Cuando se haya completado la copia, el mensaje: "Completed!" aparecerá en la pantalla, y la unidad volverá a la pantalla Play.

Borrar canciones (Función Song Erase)

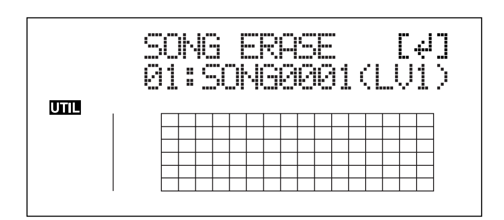
El procedimiento siguiente le permite borrar una canción de la Tarjeta de Memoria.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "EDT", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "ERS", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Erase Song.



4. **Gire el dial TIME/VALUE y seleccione la canción que se borrará.**
5. **Una vez seleccionada la canción que se borrará, pulse [ENTER].**

   Aparecerá el mensaje: "Are you sure?".

6. **Para borrar la canción, pulse [ENTER] (SI).**
   Para cancelar la operación, pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

* *Si elimina una canción que esté en uso, quedará seleccionada la canción de la tarjeta de memoria con un número inferior, y la unidad volverá a la pantalla Play.*

7. **Si eliminó una canción que no estaba en uso, pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) repetidamente, para volver a la pantalla Play.**

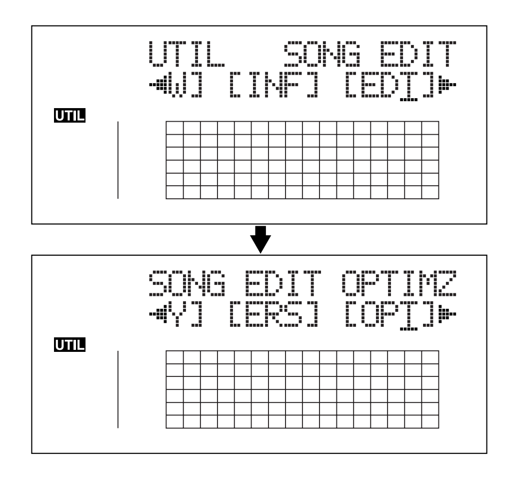
Optimizar el uso de la memoria de las tarjetas de memoria (Función Song Optimize)

Cuando esté realizando grabación pista a pista (overdubbing) o si usa la Función Punch-in/out, los datos reescritos (reemplazan) los restos de datos de la tarjeta de memoria. En algunos casos, estos datos no deseados pueden ocupar una cantidad significativa de espacio en la tarjeta de memoria. Esto causará una disminución del tiempo disponible para grabación.

La Función "**Song Optimize**" permite a la unidad BR-864 borrar cualquier dato innecesario contenido en la tarjeta de memoria para aumentar el espacio disponible.

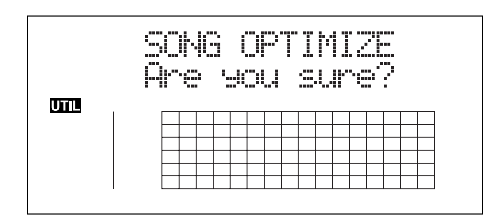
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor en "EDT" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "OPT", y pulse [ENTER].**

   El mensaje "Are you sure?" aparecerá en pantalla.



4. **Para continuar con la optimización, pulse [ENTER] (SI).**

   La Función Song Optimize se ejecutará. Cuando se haya completado, el mensaje "Completed!" aparecerá en pantalla, y la unidad volverá a la pantalla Play.

   Para cancelar la operación, pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

* *Según la situación, la Función Optimize puede requerir un periodo de tiempo considerable. No se trata de un mal funcionamiento. No apague la unidad hasta que la Función Optimize se haya completado.*

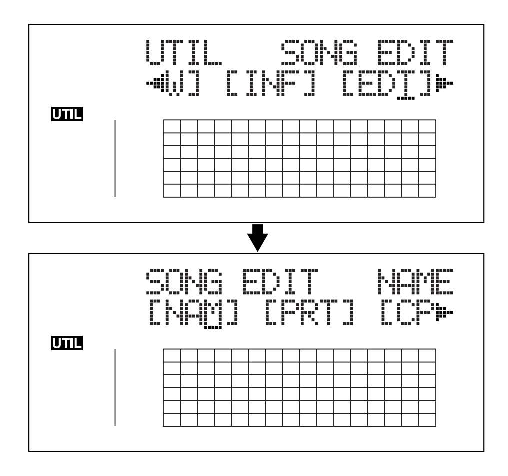
* *Una vez ejecutada la Función Optimize, no es posible realizar Undo/Redo para volver al estado anterior a la Función Optimize.*

Nombrar Canciones (Función Song Name)

Cuando haya creado una nueva canción, la unidad le asigna automáticamente un nombre como por ejemplo: "SONG 0001". Con su unidad BR-864, es posible usar la Función "Song Name" para dar un nombre a cada canción, que puede ayudarle a organizar sus canciones.

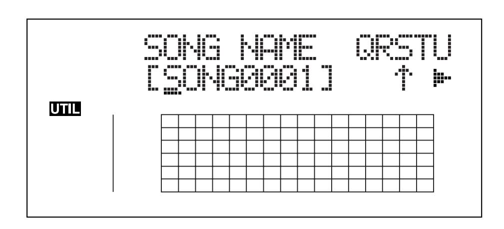
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "EDT", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "NAM", y pulse [ENTER].**

   El nombre de la canción (Song Name) aparecerá en pantalla.



4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta el caracter que desee cambiar.**

5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el carácter.**

* *Es posible seleccionar entre caracteres mayúsculas y minúsculas pulsando [ENTER].*

6. **Una vez introducido correctamente el nombre, pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

Sección 2

Protejer una canción (Función Song Protect)

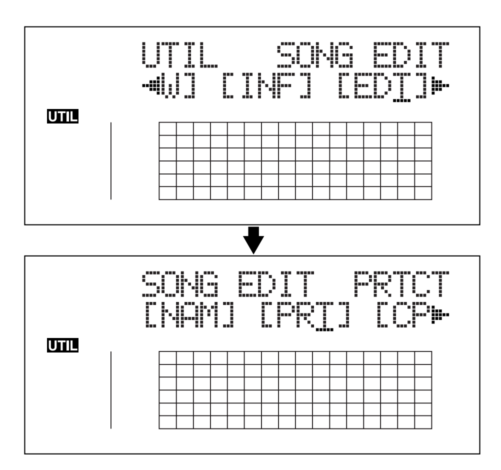
Es posible imaginar situaciones en las que después de trabajar duramente en una canción la sobreescribe accidentalmente con una grabación, borrando la interpretación. Para evitar este tipo de accidentes, la unidad permite protejer datos de canciones contra sobreescrituras accidentales (Función Protect).

* *Las siguientes operaciones no están disponibles cuando una canción está protegida.*

- Editar un nombre de canción
- Borrar una canción
- Función Song Optimize
- Editar una copia digital protegida
- Inicializar la Guía de Ritmo (arreglos/patrones/Kits de ritmo)
- Inicializar efectos (Patches de usuario/Patches de Canciones)
- Initializar todo
- Arreglos/Función Pattern Edit
- Importar SMFs
- Función [TONE LOAD]
- Escribir efectos en Patches de canciones

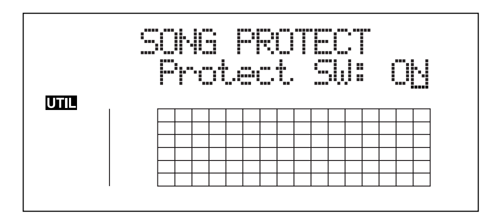
1. Pulse [UTILITY].

2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "EDT", y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "PRT", y pulse [ENTER].

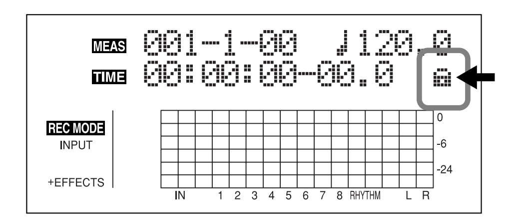
Aparecerá la pantalla Song Protect.



4. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar la función "ON".

5. Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.

Cuando una canción esté protejida, el símbolo Song Protect aparecerá en pantalla.



Guardar los ajustes actuales en una canción

La unidad BR-864 puede almacenar los siguientes contenidos como datos de canción.

- **Datos grabados**
- **Ajustes del mezclador (Pan, Track EQ, etc.)**
- **Patches de inserción de efectos en canciones**
- **Patches de Kits de herramientas de masterización**
- **Arreglos de Ritmo / Patrones de Ritmo**
- **Efectos Loop**
- **Afinador**
- **Función Utility (excluyendo contraste LCD)**

Estos datos grabados o configuraciones del mezclador no se almacenarán inmediatamente, sino después de la grabación, pero se guardarán junto a las canciones, y al cambiar de una pantalla a otra.

Normalmente, si una situación lo requiere, aparecerá un mensaje en la pantalla pidiéndole confirmación sobre si desea guardar los datos, de modo que no sea necesario prestar particular atención a ello. De todos modos, si desea guardar los ajustes en la canción en su estado actual, use el siguiente procedimiento.

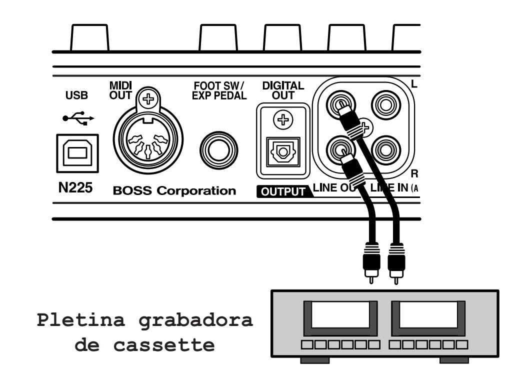
1. Mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].

Crear una Cinta master

Este proceso implica grabar su canción una vez finalizada en una unidad de grabación exterion (pletina de cassette, unidad grabadora de CD, etc.) para realizar una cinta master.

Grabación en una cinta de cassette (conexión analógica)

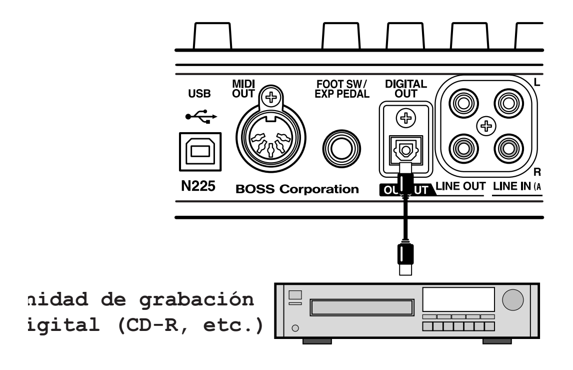
1. **Conecte los jacks LINE OUT de la unidad BR-864 a los jacks de entrada de la pletina de cassette.**



2. **Ajuste la pletina grabadora de cassette en modo de grabación.**
3. **Pulse [PLAY] en la unidad BR-864 e inicie la reproducción de los datos grabados.**

Grabar a una unidad digital (Conexión digital)

1. **Conecte el conector DIGITAL OUT de la unidad BR-864 al conector de entrada de su unidad de grabación digital.**

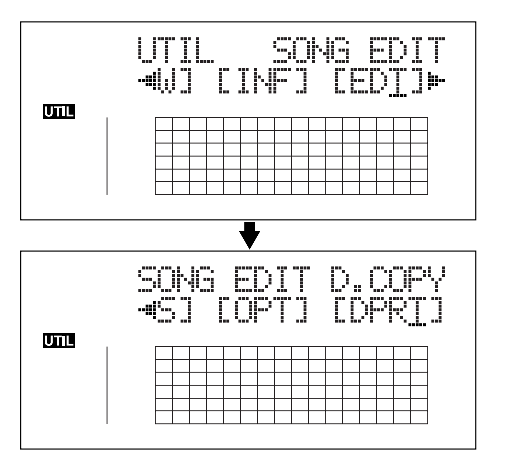


2. **Ajuste la unidad de grabación digital en modo de grabación de señales digitales.**
3. **Inicie la grabación en la unidad de grabación digital.**
4. **Pulse [PLAY] en la unidad BR-864 e inicie la reproducción de los datos grabados.**

Deshabilitar las copias digitales

Al grabar desde la unidad BR-864 a una unidad de grabación digital, es posible prevenir copias digitales de segunda generación que pueda realizarse desde la cinta master a cualquier unidad de grabación digital.

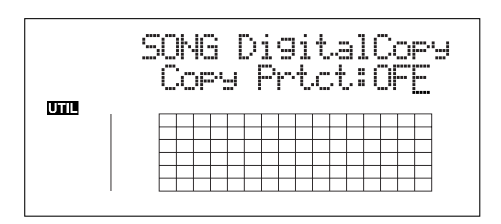
1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "EDT", y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "DPRT", y pulse [ENTER].**

Sección 2

Aparecerá la pantalla Digital Copy Protect.



4. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar "ON".

ON: Copias digitales prohibidas.

OFF: Copias digitales permitidas.

5. Pulse [UTILITY] (o pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

* *Algunas unidades de grabación DAT no son compatibles con el sistema SCMS, o no permiten una conexión digital con un reproductor de CD. Si está usando este tipo de unidad grabadora DAT, no será posible grabar la salida digital de la unidad BR-864 en un grabador de DAT si el parámetro "Copy Prtct" está activado "ON". En este caso, será necesario ajustar el parámetro "Copy Prtct" en la posición "OFF".*

Qué es SCMS?

SCMS son las siglas de Serial Copy Management System.

Se trata de una función de dispositivos de audio digital de consumo como grabadores DAT o grabadores de CD que proteje los derechos de autor ya que hace imposibles las copias digitales de segunda generación y posteriores.

Si realiza conexiones digitales a una unidad de grabación digital con esta función, se generarán una codificación de señales SCMS que se grabarán junto a las señales de audio digital.

Los datos de audio digital que contienen estos datos no se podrán grabar mediante una conexión digital.

Sección 3

Usar la Guía de Ritmo

Sobre la Guía de Ritmo (Rhythm Guide)

La Guía de Ritmo “rhythm guide” es una pista de ritmo dedicada que permite reproducir sonidos de ritmo como guía durante la reproducción, sino que tambien es posible usarla para reproducir patrones de ritmo internos y patrones de ritmo creados por el usuario, y para reproducir y grabar dichos patrones como sus propias interpretaciones de ritmo.

La Guía de Ritmo consta de dos modos de funcionamiento, “Modo Pattern” y “Modo Arrangement”.

Modo Pattern

Este modo permite interpretar patrones y crear sus propios patrones originales.

Modo Arrangement

Este modo permite realizar arreglos y crear sus propios arreglos originales.

Sobre los patrones

Se trata de frases que consisten en uno o más compases de una interpretación de ritmo.

Tipos de patrones

Patrones Preset (P001–P327)

Los Patrones Preset son patrones almacenados internamente en la unidad BR-864 que han sido préviamente preparados para su uso. Existen 327 patrones clasificados según su género musical como “rock”y “jazz”.

* *No es posible cambiar ni sobreescribir en los Patrones Preset.*

Los Patrones Preset incluyen patrones preparados para intros, estribillos, partes de enlace, y partes de final. (Para confirmar a qué tipo pertenece un patrón consulte los caracteres al final del nombre del patrón).

(Ejemplo)

ROCK1-IN (Intro)	ROCK1-V2 (Estribillo 2)
ROCK1-V1 (Estribillo 1)	ROCK1-F2 (Enlace 2)
ROCK1-F1 (Enlace 1)	ROCK1-E (Final)



“Lista de Patrones Preset” (Pág. 177)

IN (Intro)

Estos patrones musicales se colocan al principio de una canción.

V (Verse) 1 y 2

Estos patrones integran el estribillo o parte principal de la canción. Los patrones “1” son patrones básicos y los patrones “2” son evoluciones de los patrones “1.”

F (Fill) 1 y 2

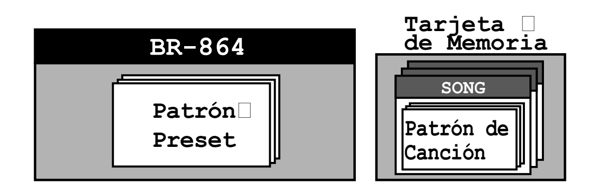
Los patrones de enlace se usan principalmente para unir las frases de distintas secciones de una canción. Es posible seleccionar “1” o “2” según la forma del patrón a continuación del enlace.

E (Ending)

Estos patrones musicales se colocan al final de la canción.

Patrones de canción (Song Patterns) (S001–S100)

Estos son patrones cuyos datos son reescribibles; Es posible almacenar, en tarjetas de memoria, hasta 100 patrones distintos para cada canción.



Sobre los arreglos

Los arreglos en la unidad BR-864 son secuencias de patrones dispuestas en el orden de su interpretación y con un Tempo establecido.

Intro	Estribillo	Enlace	. . .
Tempo: 120.0	Tempo: 110.0	Tempo: 130.0	

Tipos de arreglos

Arreglos Preset (P01–P50)

Se trata de arreglos internos almacenados en la unidad BR-864 que han sido preparados préviamente para ser usados. La unidad consta de 50 patrones clasificados por categorías según el género musical al que pertenecen, como por ejemplo “rock” y “jazz”.

* *No es posible cambiar ni sobreescribir datos de arreglos Preset.*

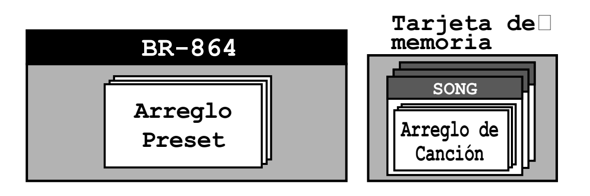
Cada arreglo Preset (excepto en Metro 4/4), consta de un BREAK (silencio) de tres compases despés de END (final), y a continuación se reproduce repetidamente V1 (Estribillo 1).



“Lista de Arreglos Preset” (Pág. 177)

Arreglos de Canciones (Song arrangements) (S01–S05)

Estos arreglos constan de datos reescribibles, y es posible almacenar hasta 5 arreglos diferentes para cada canción en tarjetas de Memoria.



Cambiar el modo de la Guía de Ritmo

El modo de la Guía de Ritmo cambiará al pulsar [ARRANGE/PATTERN/OFF].

[ARRANGE/PATTERN/OFF]: Encendido

(Modo Arreglos)

Habilita la interpretación y programación de arreglos.

Pulse [PLAY] para iniciar la interpretación del arreglo.

* *No es posible grabar ni reproducir durante la programación.*

[ARRANGE/PATTREN/OFF]: Parpadeando

(Modo Pattern)

Habilida la interpretación y programación de patrones.

Pulse [PLAY] para iniciar la interpretación del patrón.

* *No es posible grabar ni reproducir durante la programación.*

[ARRANGE/PATTERN/OFF]: Apagado (OFF)

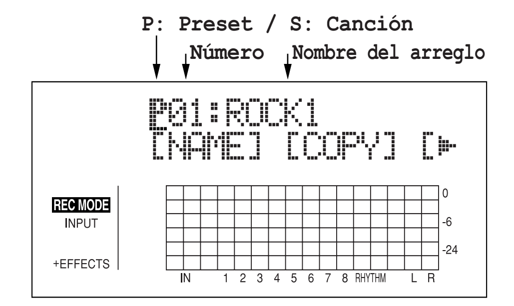
La Guía de Ritmo no se reproducirá.

Interpretar arreglos y patrones

Seleccionar arreglos

Este procedimiento selecciona el arreglo que interpretará la Guía de Ritmo.

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamennte hasta que el indicador se encienda.**



2. **Seleccione el arreglo.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el número y el tipo de arreglo Preset/Canción.

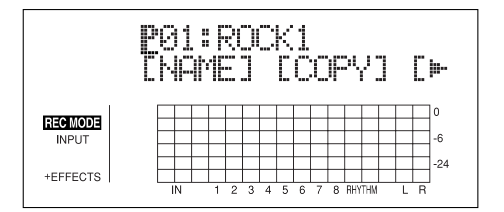
   P01–P50: Arreglos Preset 1–50

   S01–S05: Arreglos de Canción 1–5

3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

Realizar arreglos

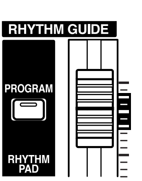
1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción está detenida, luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**



2. **Seleccione un arreglo.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el número y el tipo de arreglo Preset/Canción.

3. **Mueva el deslizador RHYTHM GUIDE a las posiciones que se muestran en la siguiente figura.**



4. **Pulse [ZERO] para que la reproducción vuelva al inicio de la canción, luego pulse [PLAY].**

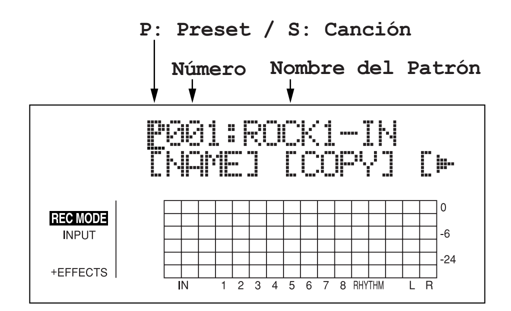
   Se interpretará el arreglo seleccionado.

Sección 3

Seleccionar patrones

Este parámetro selecciona el patrón que se interpretará mediante la Guía de Ritmo.

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador esté parpadeando.**



2. **Seleccione un Patrón.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el número y el tipo de Patrón Preset/Canción.

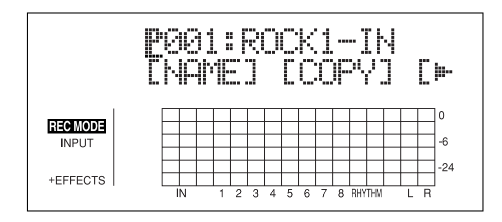
   P001–P327: Patrones Preset 1–327

   S001–S100: Patrones Song 1–100

3. **Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

Interpretar patrones

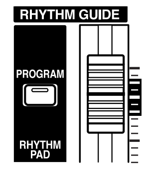
1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción está detenida, y luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**



2. **Seleccione un patrón.**

   Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el número y el tipo de patrón Preset/Canción.

3. **Mueva el deslizador RHYTHM GUIDE a la posición que se muestra en la siguiente figura.**



4. **Pulse [PLAY].**

   Se reproducirá el siguiente patrón.

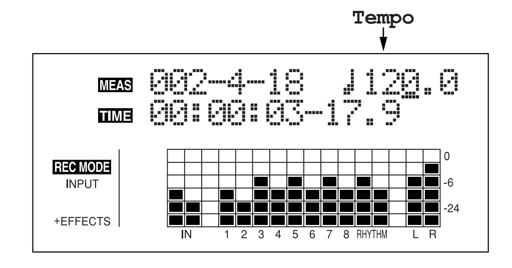
   Si "BREAK" está seleccionado como patrón, no se reproducirá ningún sonido.

Cambiar el Tempo de arreglos y patrones

Es posible cambiar temporalmente el Tempo de arreglos o patrones que estén en reproducción mediante el procedimiento siguiente, mientras visualice la pantalla Play.

* *El ajuste de Tempo de los arreglos está deshabilitado temporalmente.*

1. **Pulse [CURSOR] y coloque el cursor en la posición "TEMPO" de la pantalla.**
2. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el Tempo.**



* *El cambio de Tempo sólo es temporal. Si desea cambiar el Tempo del arreglo, consulte la Pág. 93.*

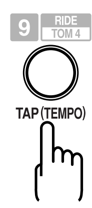
* *No es posible guardar Tempos en patrones.*

Pulsar [Tap] para cambiar el Tempo de los arreglos o patrones

Es posible cammbiar temporalmente el Tempo del arreglo o patrón en el intervalo de tiempo en que pulse el botón [TAP].

Pulse [TAP] cuatro o más veces para cambiar el Tempo del arreglo o del patrón. El Tempo vendrá determinado por el intervalo de tiempo en que usted haya pulsado el botón [Tap].

* *El ajuste de Tempo del arreglo está temporalmente deshabilitado.*



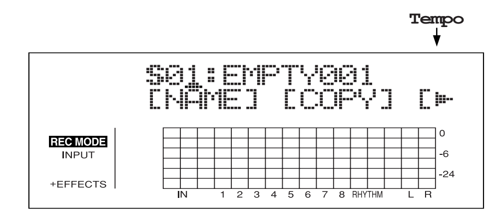
* *El cambio de Tempo sólo es temporal. Si desea cambiar el Tempo del arreglo, consulte la Pág. 93.*

* *No es posible guardar Tempos en patrones.*

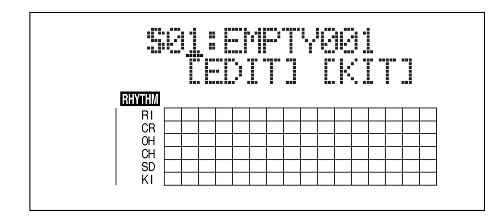
Crear arreglos originales

Es posible crear arreglos de canciones de una duración hasta 999 compases.

1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción está detenida , luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**



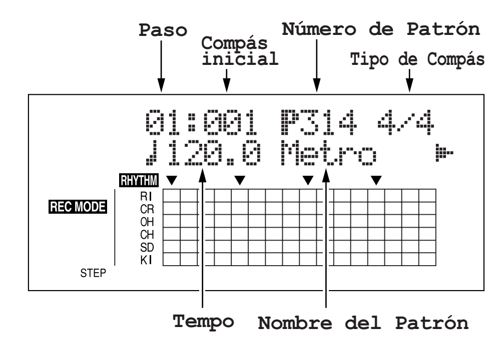
2. **Pulse [PROGRAM].**



3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "EDIT", y luego pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Arrangement Edit.

   * *No es posible saltar de la pantalla Edit a otras pantallas para realizar arreglos (excepto para la pantalla Drum kit selection).*



   En la parte inferior de la pantalla puede consultar la información sobre la interpretación dentro de la cuadrícula.

4. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "STEP", luego gire eldial TIME/VALUE para seleccionar el paso que editará.**

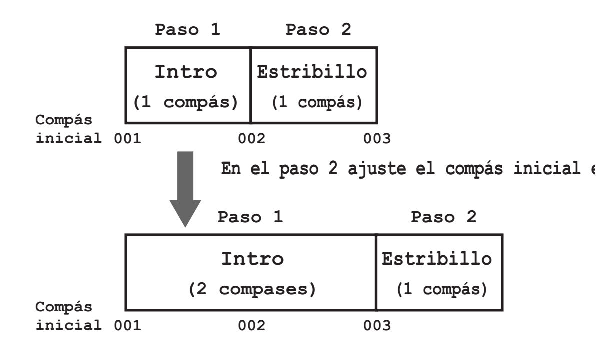
   * *Es posible pulsar [REW] para saltar al paso inmediatamente anterior, o pulsar [FF] para saltar al siguiente paso.*

5. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor al parámetro que desee cambiar, y luego pulsar el dial TIME/VALUE para cambiar el valor del ajuste.**

   * *Puede pulsar [PLAY] aquí para interpretar el sonido del patrón en el paso seleccionado.*

Compás Inicial

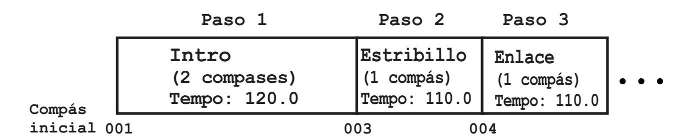
Ajuste el compás en que el patrón seleccionado por el paso actual iniciará la reproducción.



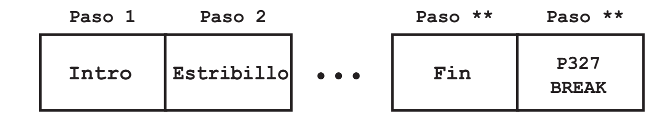
* *El compás inicial del paso 1 siempre se ajusta en "001". Este ajuste no puede cambiarse.*
* *No es posible ajustar un compás inicial igual o anterior al compás ajustado en el paso anterior.*
* *No es posible ajustar un compás inicial más allá del compás inicial del paso siguiente.*

Número de Patrón

Seleccione el patrón. Ajuste los patrones para cada paso como se muestra en la figura siguiente.



* *Los arreglos cuya reroducción se inicia desde la pantalla Play se reproducirán hasta el final, y luego la interpretación del patrón ajustado en el paso final se repetirá.*
  Por lo tanto, ajustar el Patrón Preset "P327 BREAK" como paso final, le permitirá una reproducción de silencio repetida, provocando un efecto similar a la detención de la reproducción.



Tipo de compás (Time Signature)

Ajuste el tipo de compás del patrón seleccionado por el paso actual.

Tempo

Ajuste el Tempo del patrón seleccionado por el paso actual.

Ajustes válidos: 25.0–250.0

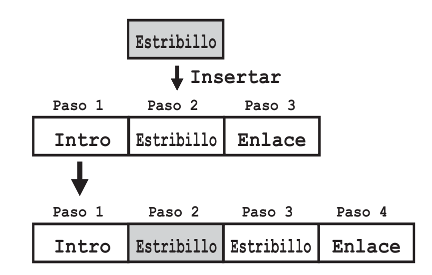
6. **Cuando haya terminado de crear el arreglo, pulse [EXIT] repetidamente.**

   La pantalla play aparecerá de nuevo, y el arreglo se guardará.

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Insertar un paso

El siguiente procedimiento permite insertar un paso nuevo en la ubicación del paso actual.

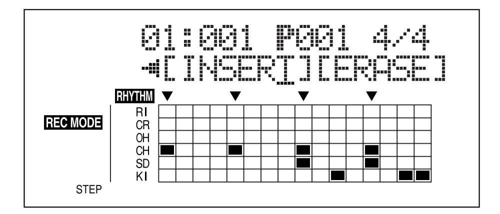


* *El valor del parámetro del paso insertado será el mismo que el del paso de destino.*

1. **Asegúrese de que la reproducción de la canción está detenida, luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**
2. **Pulse [PROGRAM].**
3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "EDIT", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Arrangement Edit.

4. **Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "INSERT."**



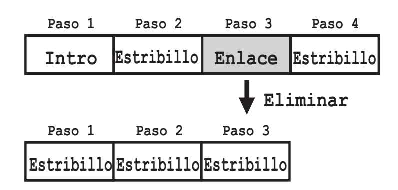
5. **Para insertar un paso, pulse [ENTER].**

   Para cancelar la operación, pulse CURSOR [◁] para volver a la pantalla Arrangement Edit.

   Cuando pulse [ENTER], la pantalla indicará "Insert!" y luego volverá a la pantalla Arrangement Edit.

Eliminar un paso

Esta función borra el contenido del paso seleccionado. El contenido de los pasos siguientes se desplazará hacia delante para cubrir el espacio del paso eliminado.

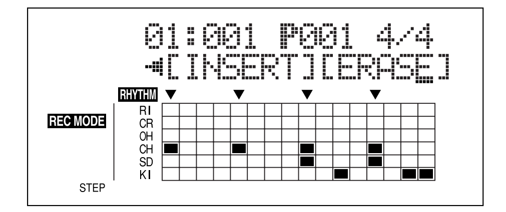


* *No es posible eliminar el paso 1.*

1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción esté detenida, y luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**
2. **Pulse [PROGRAM].**
3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "EDIT", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Arrangement Edit.

4. **Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "ERASE".**



5. **Para insertar un paso, pulse [ENTER].**

   Para cancelar la operación, pulse CURSOR [◁] repetidamente para volver a la pantalla Arrangement Edit.

   Cuando pulse [ENTER], la pantalla indicará "Erase!" luego volverá a la pantalla Arrangement Edit.

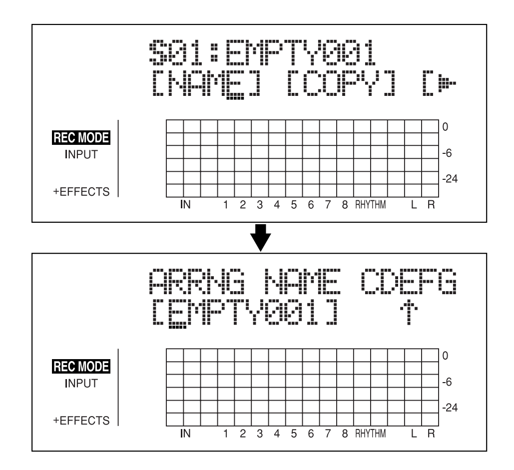
Nombrar arreglos

Es posible editar el nombre del arreglo actualmente seleccionado.

* *Es posible usar hasta 8 caracteres para nombrar arreglos.*

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**
2. **Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "NAME", y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Change Arrangement Name.



* *No es posible cambiar nombres de arreglos Preset.*

3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y gire el dial TIME/VALUE para cambiar caracteres.**

* *Pulse [ENTER] para cambiar entre mayúsculas y minúsculas.*

4. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

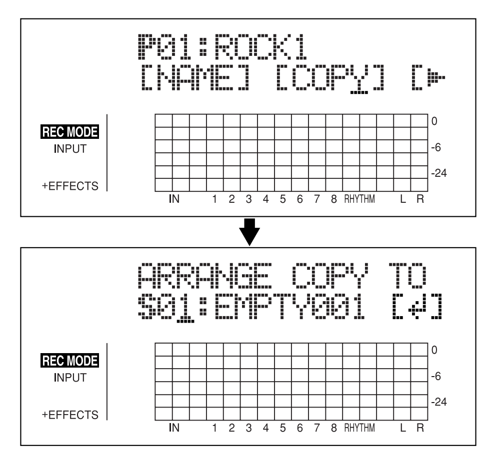
Copiar arreglos

Es posible copiar el arreglo de la canción actual encima del arreglo de una canción diferente.

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**

2. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a “COPY”, y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla de selección del destino de la copia.

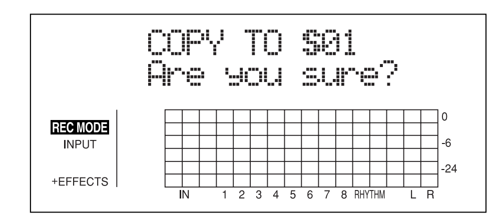


3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el arreglo destino de la copia.**

   S01–S05: Arreglos de canciones 1–5

4. **Una vez decidido el destino de la copia, pulse [ENTER].**

   Aparecerá una pantalla de confirmación.



5. **Pulse [ENTER] (SI) para Copiar.**

   Para cancelar, pulse [EXIT] (NO).

   Cuando la copia se haya completado, la pantalla de selección del destino de la copia aparecerá de nuevo.

6. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

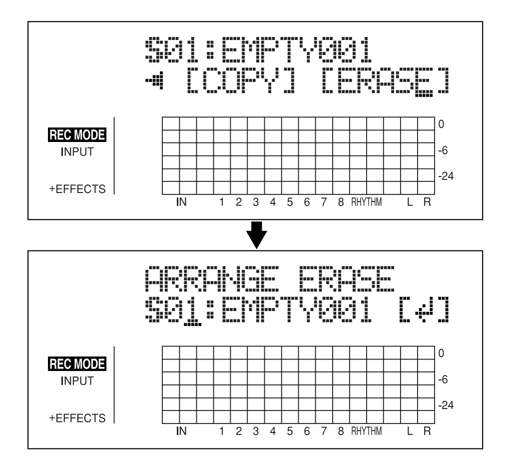
Eliminar arreglos

Esta función borra el paso 2 y todos los pasos siguientes en el arreglo seleccionado.

* *“Metro” (el metrónomo) está ajustado en el paso 1.*

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**

2. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a “ERASE”, y pulse [ENTER].**

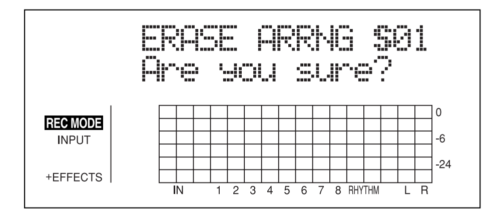


3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el paso que se borrará.**

   S01–S05: Arregos de canciones 1–5

4. **Si desea eliminar el arreglo, pulse [ENTER].**

   Aparecerá una pantalla de confirmación.



5. **Pulse [ENTER] (SI) para borrar el arreglo.**

   Para cancelar, pulse [EXIT] (NO).

   Una vez completado el borrado, aparecerá de nuevo la pantalla de selección del arreglo.

6. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Crear patrones originales

Al crear un arreglo de ritmo mediante la unión de patrones de ritmo, en ocasiones puede no encontrar ningún patrón adecuado entre los patrones Preset; o en el caso de que desee crear un patrón de ritmo que suene exactamente de un modo concreto. En estos casos, es posible crear sus propios patrones de ritmo originales.

Existen tres modos para crear patrones de ritmo.

Grabación a Tiempo Real (Realtime Recording)

En Grabación a Tiempo Real, es posible grabar pulsando los botones TRACK a tiempo con el metrónomo. Los patrones de ritmo se reproducirán repetidamente y los datos de entrada se mezclarán con estos sonidos. Además, incluso si su interpretación esta ligeramente descompasada al pulsar los botones, puede usar la Función Quantize para rectificar que el Tiempo sea correcto.

Grabación por Pasos (Step Recording)

En Grabación por Pasos, los tiempos de los sonidos y los sonidos de la batería se programan simultáneamente. Existen dos modos de introducir sonidos de batería:

- Especificar los tiempos de un sonido (compás-tiempo-click), e introducir el sonido de batería en el punto en cuestión, mediante el botón TRACK.
- Introducir un sonido de batería en el tiempo deseado dentro de la cuadrícula con divisiones para compases individuales. Este método le permite visualizar globalmente el patrón de ritmo, simplificando considerablemente la creación de patrones de ritmo.

Importar Archivos MIDI estándar (SMF)

Es posible importar archivos MIDI estándar (SMF) como patrones de canción.

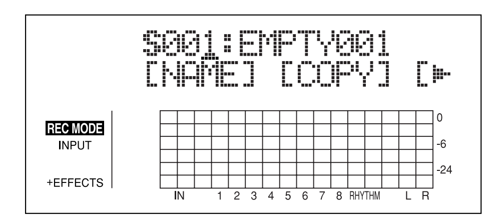
Para instrucciones sobre este procedimiento, consulte la “Sección 6 USB” (Pág. 155).

Nota sobre la creación de patrones

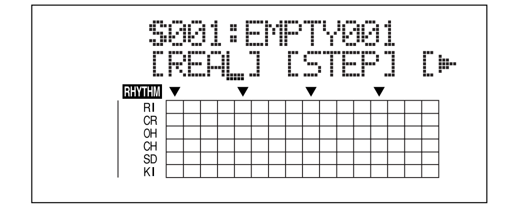
- ■ La polifonía máxima para patrones es de cinco voces. **Esto significa que es posible interpretar hasta cinco sonidos de batería en el mismo tiempo de un compás.**
- ■ **Incluso si introduce seis o más sonidos de batería al mismo tiempo, sólo sonarán cinco de ellos. Sin embargo, el símbolo “ ■ ” significa que la entrada de datos en la cuadrícula de rimo se mantendrá.**
- ■ **No es posible interpretar los sonidos del Charles Cerrado (CLOSED HH) y Charles abierto (OPEN HH) simultáneamente. Sin embargo, el símbolo “ ■ ” significa que la entrada de datos en la cuadrícula de rimo se mantendrá.**
- ■ **Al usar platos y otros sonidos que tengan tiempos de atenuación lentos, si los sonidos siguientes totalizan cinco voces antes de que el sonido de platos haya finalizado totalmente, estos pueden interrumpirse antes de finalizar su reproducción.**
- ■ **No es posible cambiar a pantallas distintas durante la grabación de patrones (excepto para la pantalla de Espera de Grabación de Patrones; Pattern Record Standby).**

Crear patrones en Grabación a Tiempo Real

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**



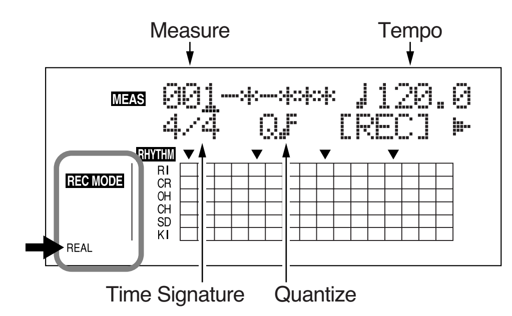
2. **Pulse [PROGRAM].**



3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a “REAL”, y pulse [ENTER].**

   “REAL” aparecerá en REC MODE a la izquierda de la pantalla.

   Aparecerá la pantalla Recording Standby.



4. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el compás, tiempo, y el click en que empezará la grabación del patrón.**

Compás

Este parámetro ajusta el número de compases que se grabarán en el patrón.

Ajustes Válidos: 1–999

Tempo

En grabación, ajusta el Tempo para confirmar el Patrón

Ajustes Válidos: 25.0–250.0

* *Este ajuste de Tempo es exclusivamente para confirmar la grabación del patrón. Este Tempo no se almacenará en el Patrón (no es posible realizar ningún ajuste individual de Tempo para los propios patrones).*

Tipo de Compás (Time Signature)

Este parámetro ajusta el Tipo de Compás del patrón que se grabará.

Ajustes Válidos: 1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8

Función Quantize

Este parámetrop ajusta la Cuantización en grabación.

El ajuste Quantize le permite ajustar los sonidos de entrada en las duraciones adecuadas respecto a las notas Preset, eliminando discrepancias en los tiempos de entrada.

* *Pulse "HI" si desea mantener el Tiempo usado para introducir los sonidos.*

Ajustes Válidos:

♩	Negra	♬3	Tresillo de semicorchea
♩3	Tresillo de negra	𝅘𝅥𝅰	Fusa
♪	Corchea	𝅘𝅥𝅰3	Tresillo de fusa
♪3	Tresillo de corchea	**HI**	
𝅘𝅥𝅯	Semicorchea		

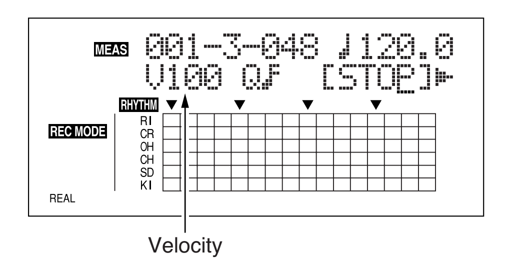
5. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "REC", and Pulse [ENTER].**

Aparecerá la cuenta atrás y se iniciará la Grabación a Tiempo Real.

* *También es posible iniciar la Grabación a Tiempo Real pulsando el botón [REC].*

6. **Ajuste el parámetro Velocity (intensidad de la pulsación de la nota) en los sonidos que se introducirán desde el punto inicial, ajustando el Fader 1.**

El valor Velocity actual se indica brevemente en el lugar donde aparece el valor del tiempo del compás.



7. **Introduzca los sonidos de batería en los tiempos deseados.**

Use REC TRACK [1/5]–[4/8], [V-TRACK] y [TAP] para introducir los sonidos de batería.

Es posible cambiar los sonidos UPPER y LOWER pulsando [RHYTHM PAD].

[RHYTHM PAD] Encendido

Habilita la entrada de sonidos de batería UPPER.

REC TRACK [1/5]	KICK (BOMBO)
REC TRACK [2/6]	SNARE (CAJA)
REC TRACK [3/7]	CLOSED HH (CHARLES CERRADO)
REC TRACK [4/8]	OPEN HH (CHARLES ABIERTO)
[V-TRACK]	CRASH (PLATO CRASH)
[TAP]	RIDE (PLATO RIDE)

[RHYTHM PAD] Parpadeando

Habilita la entrada de los sonidos de batería LOWER.

REC TRACK [1/5]	CROSS STICK (baqueta cruzada)
REC TRACK [2/6]	COWBELL (Cencerro)
REC TRACK[3/7]	TOM1
REC TRACK [4/8]	TOM2
[V-TRACK]	TOM3
[TAP]	TOM4

Es posible confirmar el sonido de batería que está siendo introducido mediante la cuadrícula de ritmo de la parte inferior de la pantalla.

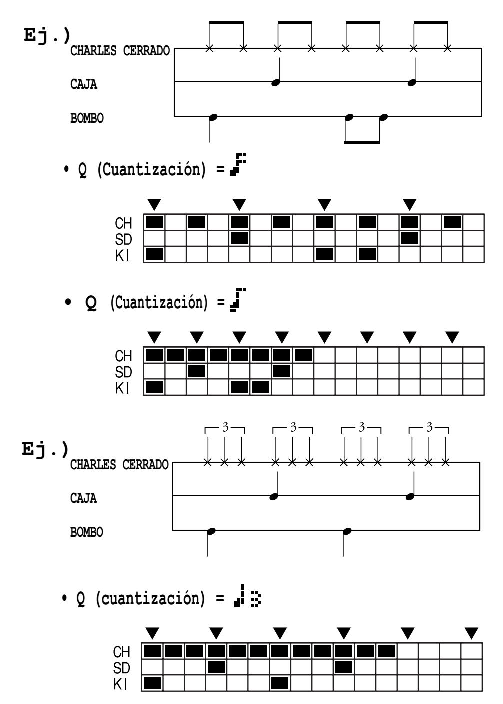
Indicaciones en la Cuadrícula (Matrix)

La cuadrícula de ritmo de la pantalla le permite confirmar los tiempos en que suena cada instrumento.

La marca "▼" en la parte inferior de lapantalla indica los tiempos de las pulsaciones.

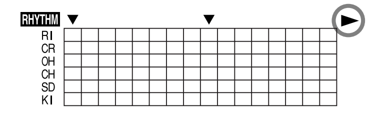
* *Cuando use un ajuste de Cuantización Tosca (Coarse Quantize), la marca "▼" indicará tiempos de blanca o negra.*

Sección 3



Cuando use ajustes de cuantización de alta resolución, puede no ser posible visualizar por completo el patrón de principio a fin, en una sola pantalla.

En estos casos, aparece un símbolo " ► ", indicando que existe material fuera del área visible de la pantalla.





Pued pulsar [REC MODE] durante la Grabación a Tiempo Real para cambiar al modo Step Recording.

Usar esta opción le permitirá cambiar al modo Step Recording temporalmente cuando desee cambiar el parámetro Velocity o introducir sonidos de batería que tengan unos tiempos incorrectos en Grabación a Tiempo Real. (Instrucciones para este procedimiento: Pág. 102), o para eliminar sonidos de batería innecesarios (Instrucciones: Pág. 102),y luego volver al modo Realtime Recording y continuar con la grabación del patrón.

8. Ajuste los valores de Tempo y Quantize como sea necesario.

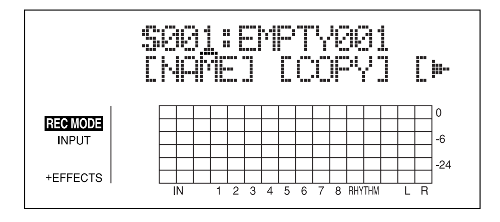
9. Cuando haya finalizado de introducir sonidos, mueva el cursor hasta "STOP" y pulse [ENTER].

* *También es posible detener la grabación pulsando [STOP].*

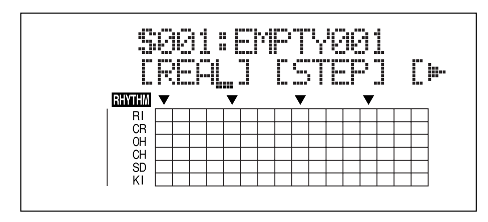
Ensayo de Grabación

Es posible practicar (rehearse) sus interpretaciones junto al metrónomo antes de llevar a cabo Grabación a Tiempo Real. Durante el ensayo, los sonidos de batería se reproducirán pero no se grabarán en el patrón, inlcuso si pulsa los botones de las pistas.

1. Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.



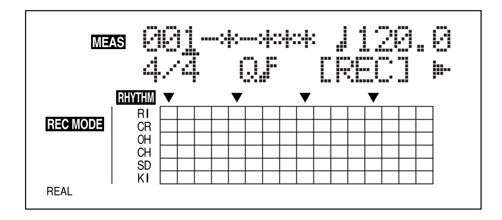
2. Pulse [PROGRAM].



3. Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "REAL", y pulse [ENTER].

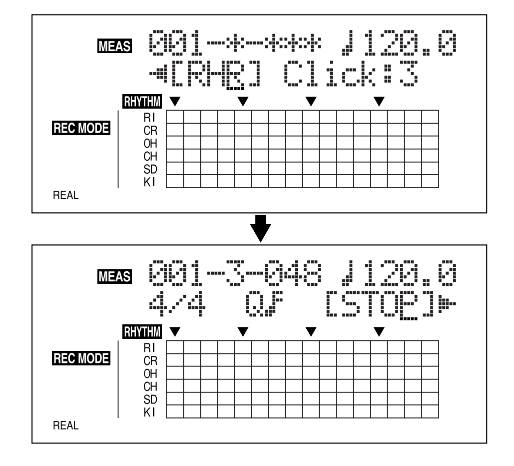
"REAL" aparece en REC MODE a la izquierda de la pantalla.

Aparecerá la pantalla Recording Standby.



4. Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "RHR", y pulse [ENTER].

La unidad BR-864 entrará en modo Ensayo (Rehearsal mode).



5. **Ensaye la interpretación, pulsando el botón REC TRACK [1/5]–[4/8], [V-TRACK] y [TAP].**

   Es posible cambiar los sonidos de batería UPPER y LOWER pulsando [RHYTHM PAD].

* *En este punto, ajuste El Fader 1 to para confirmar el estado de Velocity.*

6. **Cuando haya finalizado el ensayo, mueva el cursor a "STOP" y pulse [ENTER].**

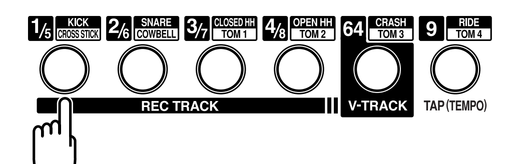
* *También es posible abandonar el ensayo pulsando [STOP].*

Eliminar sonidos de batería innecesarios

Es posible eliminar cualquier sonido de batería que usted no necesite durante la Grabación a Tiempo Real, manteniendo pulsado [DELETE/MUTE] y pulsando los botones [Track].

1. **Mantenga pulsado [DELETE/MUTE] y pulse uno o más botones REC TRACK para los sonidos que desee eliminar.**

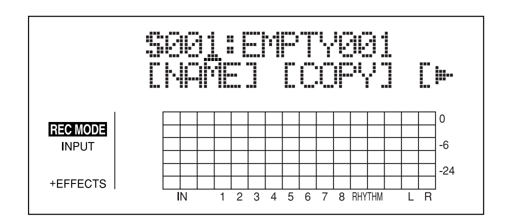
   Los sonidos de batería correspondientes se eliminarán mientras los botones equivalentes estén pulsados.



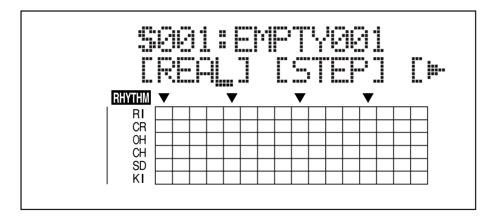


Cambiar el volumen del metrónomo

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**



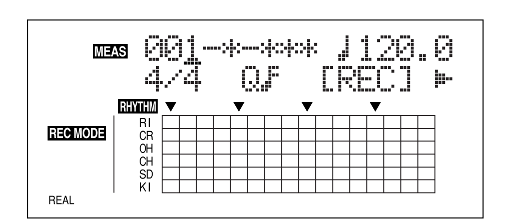
2. **Pulse [PROGRAM].**



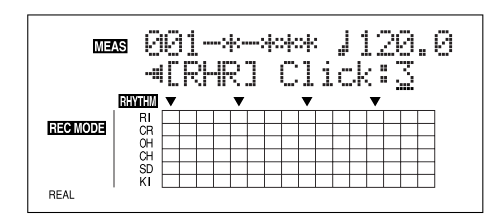
3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "REAL," and Pulse [ENTER].**

   "REAL" aparece en el modo REC MODE a la izquierda de la pantalla.

   Aparece la pantalla de modo de espera de grabación.



4. **Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "Click."**



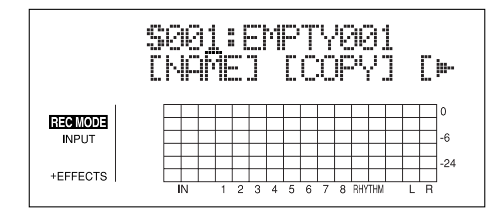
5. **Gire el dial TIME/VALUE para ajustar el volumen del metrónomo.**

   Ajustes válidos: 0–3

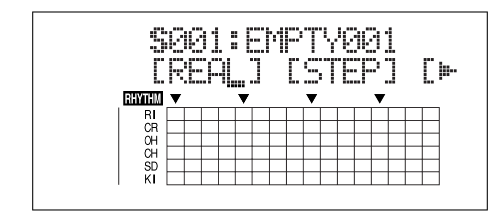
Sección 3

Crear patrones en grabación por pasos

1. Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.



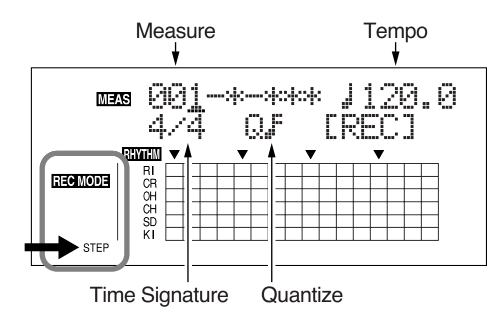
2. Pulse [PROGRAM].



3. Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "STEP" y Pulse [ENTER].

El mensaje: "STEP" aparece en REC MODE a la izquierda de la pantalla.

Aparecerá la pantalla de espera de grabación.



4. Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el compás, tiempo y el punto en que se iniciará la claqueta de grabación del patrón.

Measure

Ajusta el número de compases que se grabarán en el patrón.

Ajustes válidos: 1–999

Tempo

Al grabar, este parámeto ajusta el Tempo de confirmación del patrón.

Ajustes válidos: 25.0–250.0

* *El ajuste Tempo es exclusivamente para confirmar la grabación del patrón. Este Tempo no se almacena en el patrón (no es posible realizar ajustes individuales para los patrones).*

Time Signature

Ajuste del tipo de compás que se grabará en el patrón.

Ajustes válidos: 1/1–8/1, 1/2–8/2, 1/4–8/4, 1/8–8/8

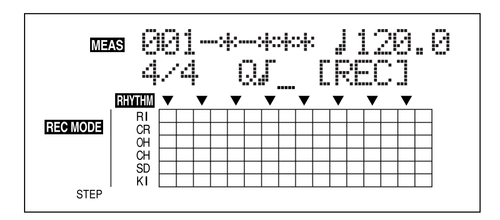
Quantize

Ajusta la resolución de los pasos introducidos.

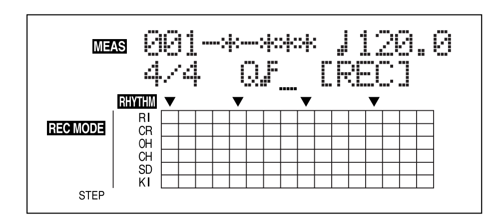
♩	Negras (96)	♬3	Tresillos de semicorchea (16)
♩3	Tresillos de negra (64)	𝅘𝅥𝅰	Fusa (12)
♪	Corchea (48)	𝅘𝅥𝅰3	Tresillos de fusa (8)
♪3	Tresillos de corchea (32)	**HI**	(1)
𝅘𝅥𝅯	Semicorchea (24)		

Las cifras entre paréntesis indican el número de notas. Valores inferiores permiten una mayor resolución de los tiempos.

(Ejemplo) ♪ Permite introducir notas en duraciones de cochea.



(Ejemplo) 𝅘𝅥𝅯: Permite introducir notas en duraciones de semi cochea.

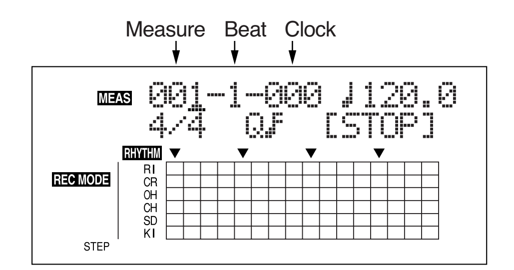


5. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "REC" y Pulse [ENTER].

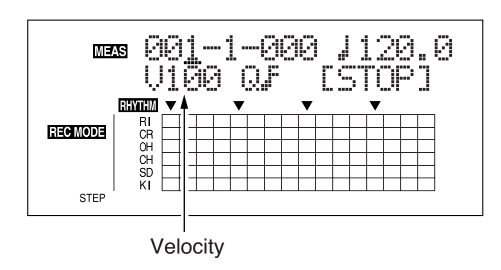
Empezará la grabación por pasos.

* *También puede iniciar la grabación pulsando [REC].*

6. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a measure, beat, y click. Luego gire el dial TIME/VALUE para especificar el tiempo en que se introducirá el sonido de la batería.



7. Ajuste el parámetro velocity (intensidad con que se interpreta una nota) para los sonidos de entrada desde el punto actual, ajustando el deslizador 1.



Velocity

8. Introduzca el sonido de la batería.

Existen dos modos de introducir el sonido de la batería.

(Método 1) Mediante los botones REC TRACK

Use REC TRACK [1/5]–[4/8], [V-TRACK] y [TAP] para introducir los sonidos de batería.

Es posible cambiar entre sonidos UPPER y LOWER pulsando [RHYTHM PAD].

[RHYTHM PAD] Encendido

Habilita la entrada de los sonidos UPPER de batería.

REC TRACK [1/5]	BOMBO
REC TRACK [2/6]	CAJA
REC TRACK [3/7]	PLATO CHARLES CERRADO
REC TRACK [4/8]	PLATO CHARLES ABIERTO
[V-TRACK]	PLATO CRASH
[TAP]	PLATO RIDE

[RHYTHM PAD] Parpadeando

Habilita la entrada de los sonidos LOWER de batería.

REC TRACK[1/5]	BAQUETA CRUZADA
REC TRACK [2/6]	CENCERRO
REC TRACK [3/7]	TOM1
REC TRACK [4/8]	TOM2
[V-TRACK]	TOM3
[TAP]	TOM4

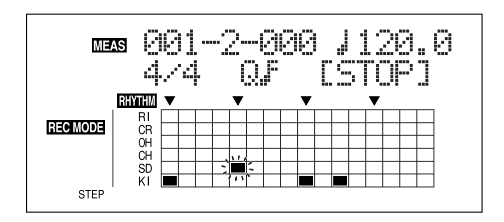
(Method 2) Introducir mediante [ENTER]

Pulse CURSOR [▽] para mover el cursor a the matrix display.

Pulse [CURSOR] para mover el cursor a la intersección del sonido de batería que desee introducir, y el tiempo en que desee que suene, luego pulse [ENTER].

El sonido de batería de introducirá o eliminará alternativamente cada vez que pulse [ENTER]. "■" Parpadeará rápidamente cuando mueva el cursor a un punto en que ya se haya introducido un sonido. Cuando introduzca un sonido de batería, la pantalla cambiará a permanecer "■".

Pulsar CURSOR [△] en la fila superior de la cuadrícula devolverá el cursor a su posición original.

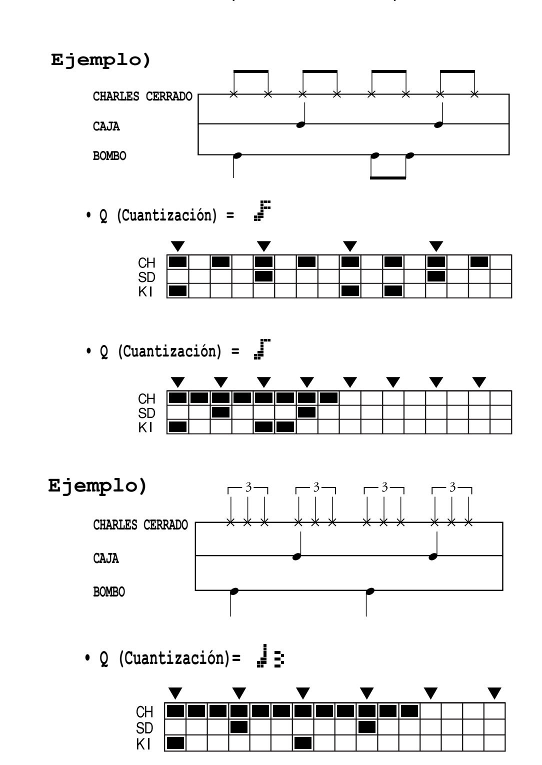


Indicaciones en matrix

La pantalla Matrix le permite confirmar los tiempos en que sonará cada instrumento de ritmo.

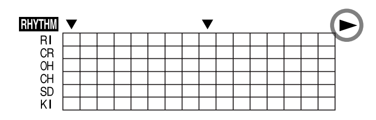
La marca▼ en la parte inferior de matrix indica los tiempos.

* *Cuando se ha usado un ajuste de cuantización tosco, (coarse Quantize), la marca "▼" puede indicar tiempos de blancas o negras.*



Cuando use ajustes de cuantización de alta resolución, puede no ser posible visualizar en pantalla el patrón al completo.

En estos casos aparecerá el símbolo " ► ", indicando que existe material fuera del área visible de la pantalla.



* *En este caso pulse [REW]/[FF] para desplazar el cursor en pasos grandes.*

Sección 3



Puede pulsar [REC MODE] durante el modo de Grabación por Pasos para cambiar a Grabación a Tiempo Real.

9. **Ajuste los valores Tempo y Quantize como sea necesario.**
10. **Repita los pasos 6–9 como sea necesario.**

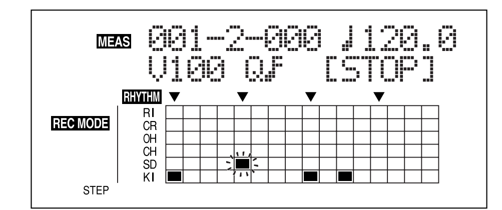
* *Pulse [PLAY] para escuchar el patrón en grabación.*

11. **Cuando haya finalizado la introducción de sonidos, mueva el cursor en "STOP" y pulse [ENTER].**

* *También es posible detener la grabación pulsando [STOP].*

Cambiar el parámetro Velocity

Durante la Grabación por Pasos, cuando mueve el cursor a un punto en la pantalla Matrix en que un sonido de batería ha sido introducido préviamente, el valor del parámetro Velocity aparecerá en la posición normalmente ocupada por el parámetro Time Signature (Tipo de Compás). En este punto, es posible cambiar el parámetro Velocity mediante el deslizador 1.



Eliminar sonidos de batería

Para eliminar sonidos de batería innecesarios es posible usar cualquiera de los dos métodos siguientes en Grabcación por Pasos (Step Recording).

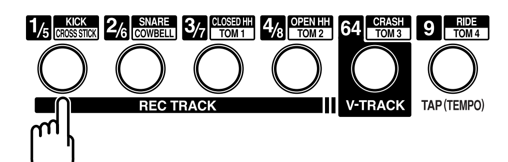
(Método 1)

1. **Mueva el [CURSOR] al punto en la pantalla matrix display en que un sonido de batería que usted desee eliminar haa sido introducido, y pulse [ENTER].**

(Método 2)

1. **Mantenga pulsado [DELETE/MUTE] y pulse uno o más botones de las pistas para los sonidos que desee eliminar.**

   Es posible eliminar un sonido concreto en el compás y tiempo deseados.





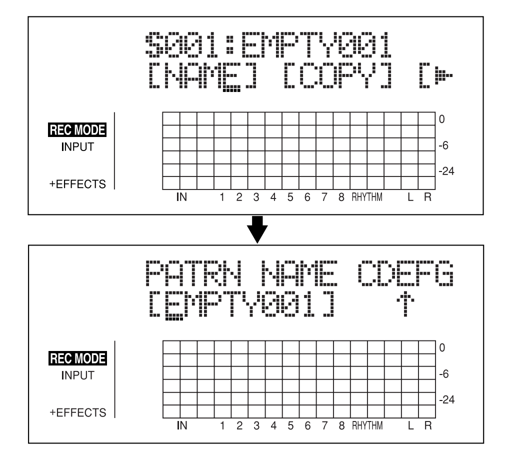
Nombrar patrones

Es posible usar hasta 8 carcateres para nombrar patrones.

* *No es posible cambiar el nombre de Patrones Preset.*

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**
2. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "NAME" y pulse [ENTER].**

   Aparecerá la pantalla Change Pattern Name.



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y Gire el dial TIME/VALUE para cambiar los caracteres.**

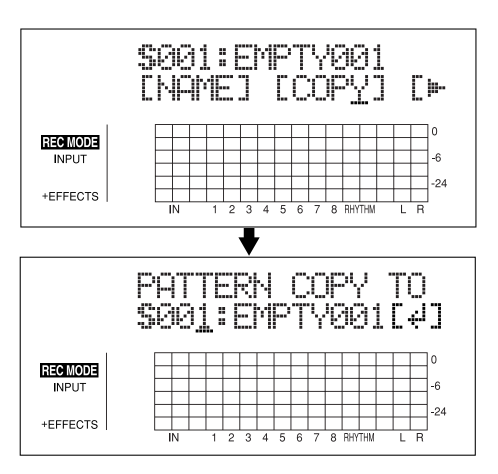
* *Pulse [ENTER] para cambiar entre mayúscula y minúscula.*

4. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

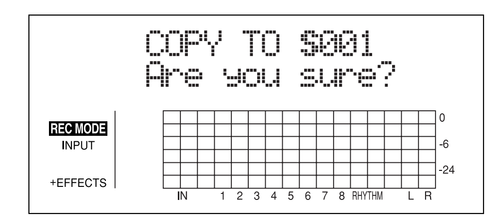
* *Durante la actualización, "Keep power on!" aparece en la linea superior de la pantalla, mientras que en la de abajo se muestra lo que se está procesando.*

Copiar patrones

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**
2. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "COPY" y Pulse [ENTER].**
   Aparece la pantalla Pattern Copy.



3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el arreglo destino de la copia.**
   S001–S100: Patrón de canción 1–100
4. **Pulse [ENTER].**
   Aparece la pantalla que confirma la copia.

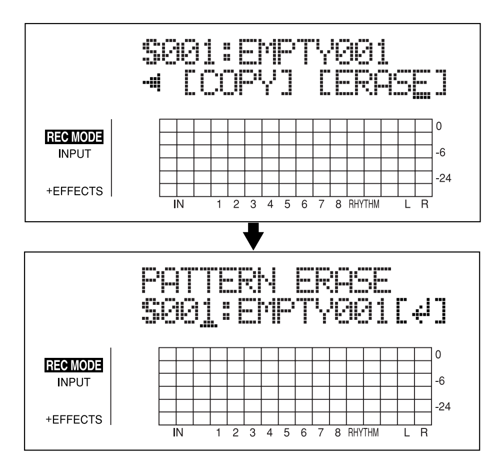


5. **Pulse [ENTER] (YES) para copiar.**
   Para cancelar, pulse [EXIT] (NO).
   Una vez copiado el arreglo, la pantalla para seleccionar el destino de la copia vuelve a mostrarse.
6. **Pulse [EXIT] repetidamente to return to the Play screen.**

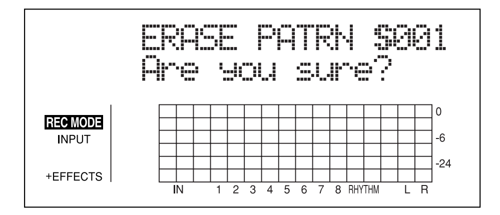
* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Eliminar patrones

1. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador parpadee.**
2. **Pulse CURSOR [▷] repetidamente para mover el cursor a "ERASE", y pulse [ENTER].**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patrón a eliminar.**
   S001–S100: Patrón de Canción 1–100
4. **Si desea eliminar el patrón, pulse [ENTER].**
   Aparecerá la pantalla de confirmación de la eliminación.



5. **Pulse [ENTER] (SI) para eliminar el patrón.**
   Para cancelar, pulse [EXIT] (NO).
   Una vez la eliminación se haya completado, la pantalla de selección de eliminación de patrón aparecerá de nuevo.
6. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá el mensaje "Keep power on!"en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

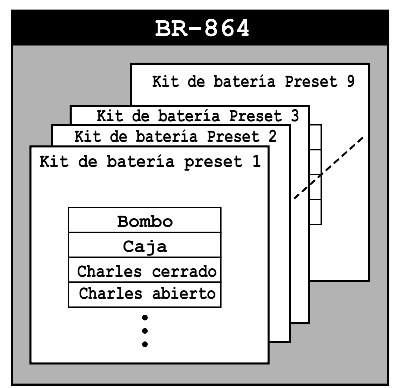
Sobre los Kits de Batería (Drum Kits)

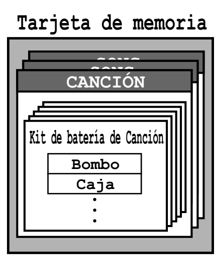
Un drum Kit es un compendio de sonidos de batería agrupados; La unidad BR-864 incluye nueve Kits de batería internos de fábrica (Preset).

Además, es posible añadir cinco Kits de batería de canciones.

Los Kits de batería de canciones se guardan como canciones individuales en tarjetas de memoria.

Los sonidos de los instrumentos de los kits de batería se usan en interpretaciones sobre los arreglos y patrones.





Interpretar batería

1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción está detenida, y luego pulse [RHYTHM PAD] repetidamente hasta que el indicador se encienda o parpadee.**
2. **Pulse REC TRACK [1/5]–[4/8], [V-TRACK] y [TAP] para introducir los sonidos de batería.**

[RHYTHM PAD] Encendido

Habilita la entrada de sonidos de batería UPPER.

REC TRACK [1/5]	KICK (BOMBO)
REC TRACK [2/6]	SNARE (CAJA)
REC TRACK [3/7]	CLOSED HH (CHARLES CERRADO)
REC TRACK [4/8]	OPEN HH (CHARLES ABIERTO)
[V-TRACK]	CRASH (PLATO CRASH)
[TAP]	RIDE (PLATO RIDE)

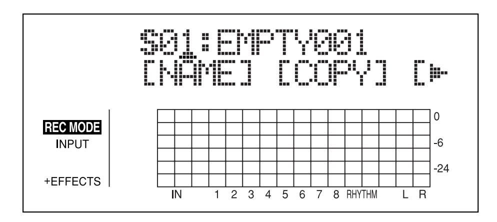
[RHYTHM PAD] Parpadeando

Habilita la entrada de los sonidos de batería LOWER.

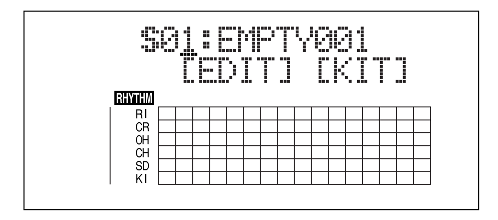
REC TRACK [1/5]	CROSS STICK (baqueta cruzada)
REC TRACK [2/6]	COWBELL (Cencerro)
REC TRACK[3/7]	TOM1
REC TRACK [4/8]	TOM2
[V-TRACK]	TOM3
[TAP]	TOM4

Seleccionar Kits de batería

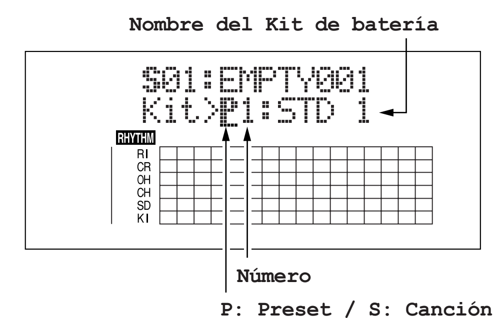
1. **Asegúrese de que la interpretación de la canción está detenida, y luego pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] repetidamente hasta que el indicador se encienda.**



2. **Pulse [PROGRAM].**



3. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor a "KIT", y pulse [ENTER].**



4. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar Kits de batería cambiando el parámetro Preset/song y Number.**

(P1–9)

STD1, 2:	Kit Estándar
ROOM:	Kit con un ambiente moderado
HARD:	Kit adecuado para estilos hard rock
JAZZ:	Kit adecuado para estilos jazz
HIP-HOP:	Kit adecuado para estilos dance
HOUSE:	Kit adecuado para estilos dance
REGGAE:	Kit adecuado para estilos reggae
808:	Kit basado en la famosa caja de ritmos "Roland TR-808"

(S1–5)

SongKit1–5:	Kits de batería originales asignados a cada canción (Pág. 105).

5. **Pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla Play.**

* *Los Kits de batería se guardan en cada arreglo individual por separado.*

(Ejemplo)

Arreglo	Kit de batería
ROCK 1	ROOM
ROCK 2	STD 2
:	:

Crear Kits de batería originales (Función Tone Load)

La unidad BR-864 permite crear Kits de batería originales no sólo con los sonidos internos de batería, sino además permite grabar sonidos de fuentes externas a la unidad.

Existen tres métodos para grabar sonidos externos.

■ Cargar sonidos desde las pistas de la unidad

■ Cargar sonidos desde otros Kits de Ritmo

■ Cargar sonidos desde archivos WAV/AIFF

* *Para instrucciones sobre este procedimiento, consulte* *"Sección 6 USB" (Pág. 155).*



Es posible cargar sonidos de batería de hasta 13 segundos para un único sonido de batería.

(Ejemplo)

Bombo: 3 segundos, caja: 3 segundos, plato crash: 7 segundos → Total 13 segundos

Cargar sonidos desde las pistas

Este procedimiento carga sonidos grabados a las pistas como sonidos de batería.

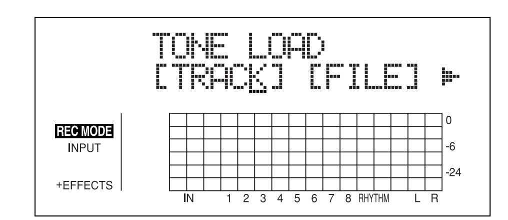


Puede resultar adecuado usar las funciones "scrub", "punch in", y "locator" para ajustar el rango que contiene los sonidos de batería que usted desea cargar de antemano.

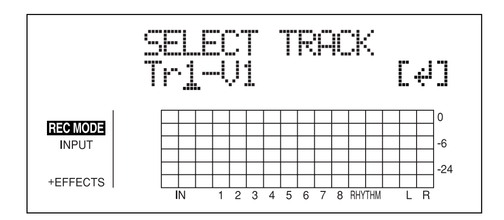
La Función Scrub le permite repetir la reproducción y localizar el punto de inicio de la operación Cargar, y luego pulsar AUTO PUNCH [IN]. Después, una vez determinado el punto de final de la operación Cargar, pulse [LOCATOR] para registrar el alcance de la operación.

Usar esta técnica de ajuste del punto de inicio con la Función AUTO PUNCH [IN] y el punto de final mediante la Función [LOCATOR] le permite ajustar rápidamente el alcance los datos que se cargarán en la unidad.

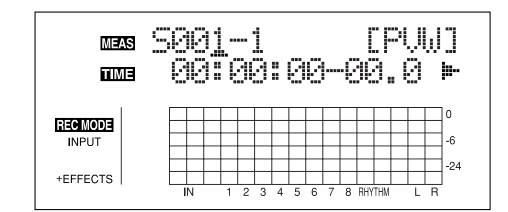
1. **Pulse [TONE LOAD].**



2. **Pulse CURSOR [◁] para mover el cursor a "TRACK", y pulse [ENTER].**



3. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista y V-Track en que se cargarán los sonidos de batería, luego pulse [ENTER].**



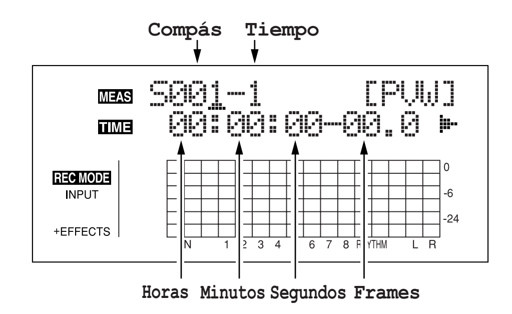
4. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el alcance (punto de inicio y de final) de los sonidos de batería que se cargarán en unidades de compás o tiempos.**

* *No es posible especificar un intervalo entre los puntos de inicio y de final o una duración de tiempo inferior a 100 ms o superior a 13 segundos.*

* *Al especificar compases, el resultado se reflejará en la pantalla de Tiempo y viceversa.*

Punto de Inicio [Start Point] (“S”)

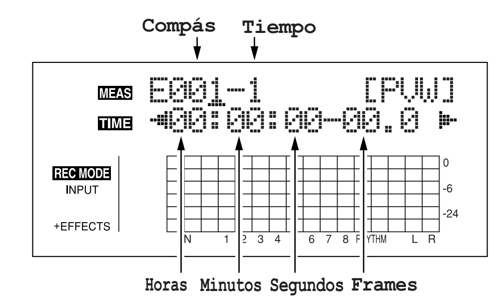
Especifica el compás o la ubicación que se usará en el punto de inicio para grabar los sonidos de batería.



End Point (“E”)

Especifique el compás o la localización que se usará como punto de final para cargar los sonidos de batería.

Desde la pantalla de ajuste del punto de Inicio, pulse CURSOR [▷] repetidamente para que aparezca la pantalla de ajuste del punto de final.

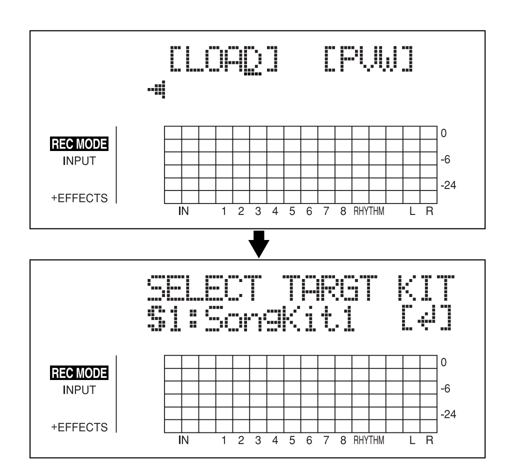


MEMO

Es posible previsualizar los sonidos de batería en el rango especiificado, moviendo el cursor a “PVW” y pulsando [ENTER]. Determine los sonidos que se cargarán mientras ajusta los puntos de inicio y fin y la duración, y repite la previsualización.

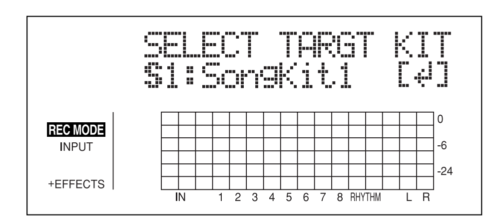
* *Es posible pulsar [PLAY] para previsualizar los sonidos y pulsar [STOP] para detener los sonidos.*

5. **Cuando haya finalizado el ajuste de los puntos de inicio y fin, mueva el cursor a “LOAD” y Pulse [ENTER].**



6. **Especifique el destino de la operación Cargar Canción/ Kit de batería mediante el dial TIME/VALUE, luego pulse [ENTER].**

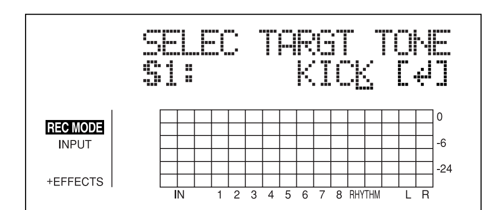
   S1–5: Kite de batería de Canción 1–5



7. **Especifique el destino de la operación Cargar de los sonidos de ritmo mediante el dial TIME/VALUE, luegp pulse [ENTER].**

   La operación cargar se ejecutará.

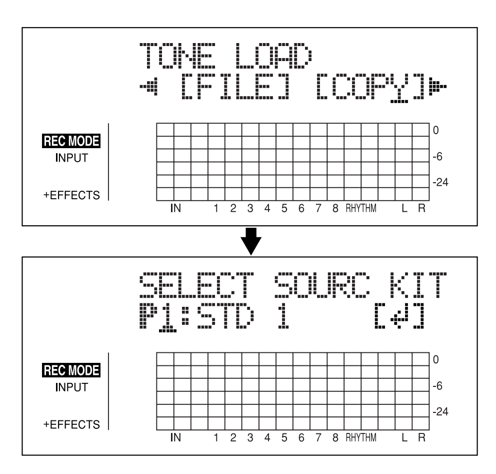
   Para cancelar, pulse [EXIT].



Copiar sonidos de batería desde otros Kits de batería

1. **Pulse [TONE LOAD].**

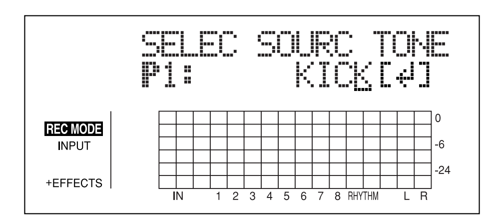
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “COPY”, y pulse [ENTER].**



3. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el Kit de batería destino de la operación copiar, luego pulse [ENTER].**

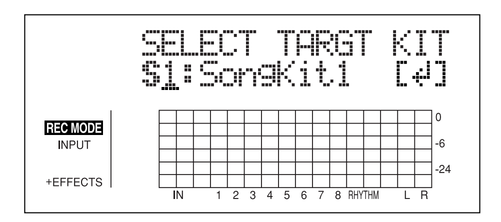
P1–9: Kits de batería Preset 1–9

S1–5: Kits de batería de Canción 1–5

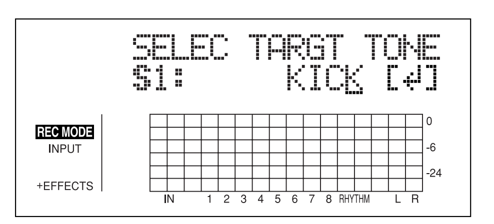


4. **Gire el dial TIME/VALUE el sonido de batería destino de la Copia, luego pulse [ENTER].**

* *Seleccione “ALL” si desea copiar todos los sonidos de bateráie en el Kit.*



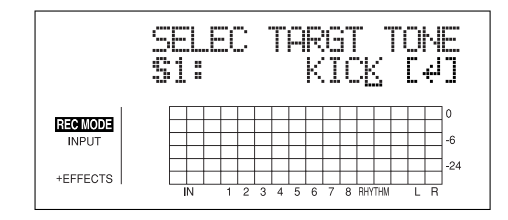
5. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el Kit de batería destino de la operación Copiar, luego pulse [ENTER].**



6. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el sonido de batería destino de la operación copiar, y luego pulse [ENTER].**

La operación Cargar (Load) se ejecutará.

Para cancelar pulse [EXIT].



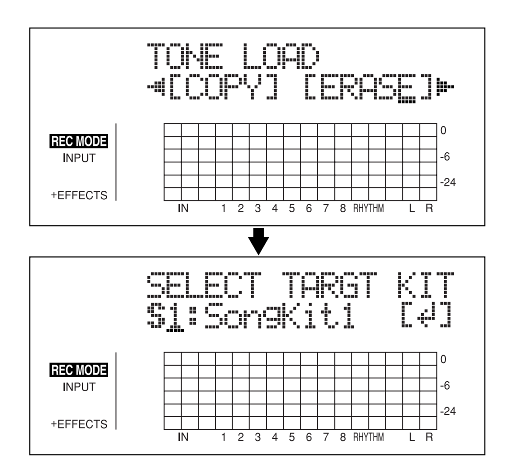
* *Durante la actualización aparecerá el mensaje “Keep power on!”en la línea superior de la pantalla, mientras que en la línea inferior aparecerá lo que está siendo procesado.*

Cuando se haya completado la copia de sonidos, aparecerá de nuevo la pantalla de Carga de Sonidos (Tone Load).

7. **Pulse [TONE LOAD] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

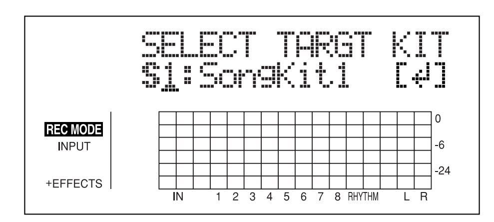
Borrar sonidos de batería

1. **Pulse [TONE LOAD].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "ERASE", y pulse [ENTER].**



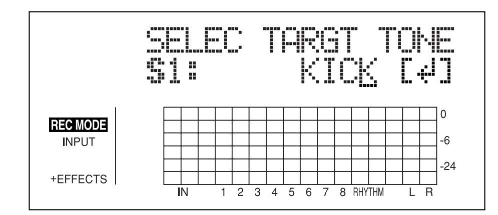
3. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el sonido de batería que se borrará, y luego pulse [ENTER].**

   S1–5: Kit de Batería de Canción 1–5



4. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar el sonido de batería que se borrará y luego pulse [ENTER].**

   * *Selecione "ALL" si desea borrar todos los sonidos de batería incluidos en el Kit.*



   Aparecerá un mensaje de confirmación ("Are you sure?") .

5. **Pulse [ENTER] (YES) para borrar el sonido de batería.**

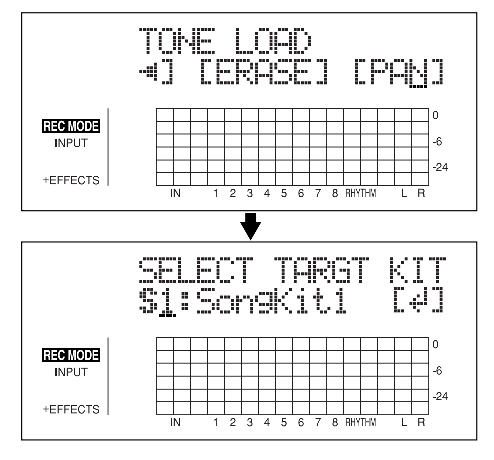
   Para cancelar pulse [EXIT] (NO).

   Cuando el borrado se haya completado, aparecerá de nuevo la pantalla de Carga de Sonidos (Tone Load).

6. **Pulse [TONE LOAD] (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

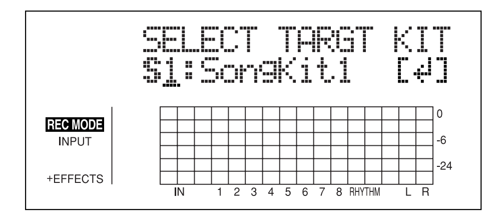
Cambiar la posición (panorámico) de los sonidos de batería

1. **Pulse [TONE LOAD].**
2. **Pulse CURSOR [▷] para mover el cursor a "PAN", y pulse [ENTER].**

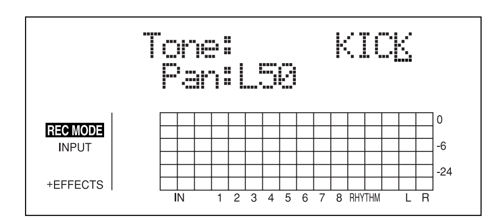


3. **Gire el dial TIME/VALUE para especificar al Kit de Ritmo cuyo ajuste panorámico desee cambiar, y luego pulse [ENTER].**

   S1–5: Kit de Batería de una Canción 1–5



4. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el sonido de batería cuyo ajuste panorámico esté cambiando, y el nuevo ajuste panorámico.**



   * *Cuando pulse [RHYTHM PAD], el indicador se encenderá/parpadeará; Entonces podrá ajustar los sonidos de batería pulsando REC TRACK [1/5]–[4/8], [V-TRACK], y [TAP].*
   * *Pulsar [ENTER] ajusta este parámetro en "C00" (Posición Central).*

5. **Pulse [TONE LOAD] (o Pulse [EXIT] repetidamente) para volver a la pantalla Play.**

Sección 4

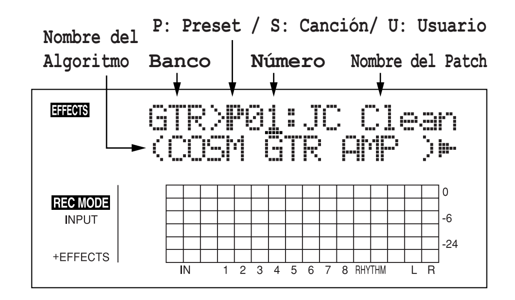
Efectos

Insertar Funciones de parámetros de efectos

Procedimiento de configuración

1. Pulse [EFFECTS].

Aparecerá la pantalla de configuración de efectos.

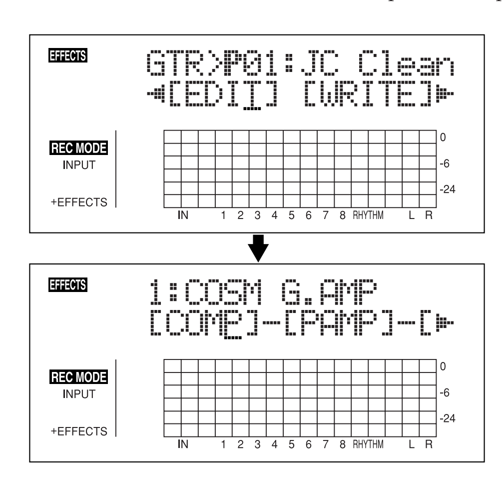


2. Seleccione un Patch de efectos.

Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar el banco, Preset/Song/User, y el número de Patch.

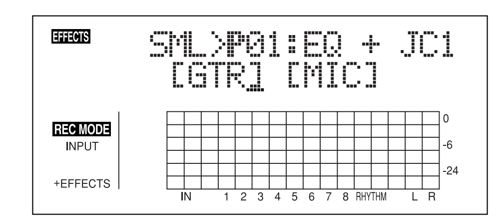
3. Pulse CURSOR [▷] para mover el cursor a "EDIT", y pulse [ENTER].

La pantalla de edición de efectos aparecerá y el algoritmo (la secuencia de conexión de los efectos activos) aparecerá en pantalla.



■ **Cuando los efectos aplicados en el banco SIMUL sean seleccionados, "GTR" y "MIC" aparecerén.**

Mueva el cursor hasta "GTR" para modificar un efecto de uso de guitarra, o "MIC" para modificar un efecto de uso con un micrófono, luego pulse [ENTER].

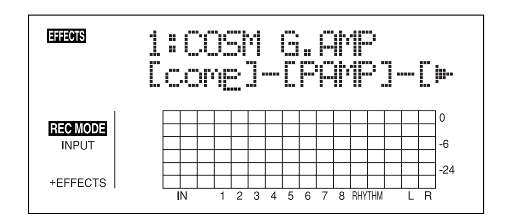


HINT

Si pulsa [ENTER] mientras el cursor está en un número de banco, aparecerá la pantalla de edición de efectos (Edit Effect).

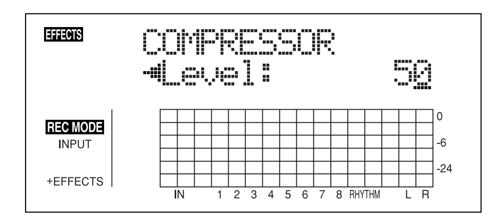
4. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a cada efecto y el dial TIME/VALUE para activar/desactivar cada efecto.

Los bloques que estén activados aparecerán en mayúsculas, mientras que los bloques que estén desactivados aparecerán en minúsculas. Active los efectos que desee usar.



5. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor al parámetro del efecto que desee cambiar, y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla de configuración de efectos para cada efecto.



6. Use CURSOR [◁] [▷] para seleccionar un parámetro, y gire el dial TIME/VALUE para editar el valor.

7. Si desea editar otro efecto, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior, y repita los pasos 5–6.

8. Si desea guardar las configuraciones actuales de efectos, siga el procedimiento descrito en "Guardar ajustes de inserción de efectos" (Pág. 58).



Los ajustes de efectos que haya editado son temporales. Si abandona la pantalla Edit Effect sin guardar el Patch de efectos que alteró, el mensaje "TMP" aparecerá junto al indicador del banco.
Por favor, sea consciente de que si selecciona un nuevo Patch mientras el mensaje "TMP" aparezca en pantalla, el Patch del efecto alterado volverá a sus ajustes originales y los cambios se perderán.

Lista de Algoritmos

La lista siguiente muestra los Algoritmos (efectos disponibles y su orden de conexión) que pueden usarse como un efecto de inserción.

Los Algoritmos seleccionables son distintos según cada banco. Para seleccionar el algoritmo que desee usar, primero es necesario seleccionar el banco de efectos que incluye dicho algoritmo, y posteriormente consulte la "Lista de Patches de Efectos" (por separado) y seleccione un Patch que use el Algoritmo deseado.

La linea o líneas de conexión del algoritmo indican si el efecto consta de salida monoaural (línea simple) o de salida estéreo (línea doble).

(Ejemplo)

Salida: Mono

-[COMP]-[PAMP]-

Salida: Estéreo

-[MOD]=[DLY]=

BANCO: GUITARRA

1. COSM GTR AMP

Se trata de un multi-efectos diseñado para guitarra eléctrica. Consta de un amplificador que usa un preamplificador y un simulador de altavoz.

* *En caso del efecto "Phaser", la salida será monaural.*

-[COMP]–[PAMP]–[SP]–[EQ/WAH]–

–[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Compresor

Preamplificador

Simulador de altavoz

Ecualizador de 4 bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de Volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Harmonist**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**
- **Slow Attack**

Delay

2. ACOUSTIC SIM

Se trata de un multi-efectos diseñado para guitarra eléctrica. Este le permite usar una guitarra eléctrica para producir sonidos similares a una guitarra acústica.

–[ASIM]–[COMP]–[EQ]–[NS]–

–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Simulador de Guitarra Acústica

Compresor

Ecualizador de 4 bandas

Supresor de Ruido

Pedal de Volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

3. BASS SIM

Simula el sonido de un bajo. Permite obtener el sonido de un bajo interpretando una guitarra eléctrica.

* *Evite interpretar acordes si usa el efecto Bass Simulator.*

–[BSIM]–[COMP/DEF]–[NS]–[FV]–[MOD]=

Bass Simulator

Compresor/Defretter
- **Compresor**
- **Defretter**

Supresor de Ruido

Pedal de Volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

4. COSM COMP GTR

Este multiefectos está diseñado para guitarra eléctrica. Además de un COSM compresor/limitador, usa un preamplificador y un simulador de altavoces para un sonido característico de amplificador.

–[COMP]–[PAMP]–[SP]–[EQ/WAH]–

–[NS]–[FV]–[DLY]=

COSM Compresor/Limitador

Preamplificador

Simulador de Altavoces

Ecualizador de 4 bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de Volumen

Delay

5. GTR SYNTH

Este multiefectos es adecuado para su uso con sintetizadores de guitarra. La información sobre la afinación y el ataque en la entrada del sonido de la guitarra se expresan como sonidos de sintetizador.

* *Este efecto no funciona correctamente cuando interprete acordes. Asegúrese de enmudecer todas las cuerdas que no esté interpretando y de interpretar una sola nota.*

* *Cuando se disponga a interpretar un sonido en una cuerda adyacente mientras haya una cuerda sonando, asegúrese de enmudecer completamente el sonido previo y posteriormente interpretar el nuevo sonido con un ataque claro.*

* *Si la unidad no puede eliminar el ataque, este puede no sonar correctamente.*

–[GSYN]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Sintetizador de Guitarra

Pedal de Volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

6. ACOUSTIC GTR

Este es un multi-efectos diseñado para guitarra acústica. Incluso cuando haya conectada una guitarra electro acústica Even when an electric-acoustic is connected at line level, this provides a warm sound similar to what is obtained through a microphone.

–[ACP]=[COMP]=[EQ]=[NS]=[DLY]=

Procesador Acústico

Compresor

Ecualizador de 4Bandas

Supresor de ruido

Delay

7. BASS MULTI

Este es un multi-efectos diseñado para bajo. Resulta apropiado para crear sonidos estándar de bajo.

–[COMP/DEF]–[OCT]–[ENH]–[EQ/WAH]–
–[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Compresor/Defretter
- **Compresor**
- **Defretter**

Octavador

Potenciador

Ecualizador de 4 Bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 Bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de Volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

8. COSM BASS AMP

Este es un multi-efectos diseñado para bajo. Consta de un sonido de amplificador que usa un preamplificador y un simulador de altavoz.

–[COMP]–[PAMP]–[SP]–[EQ/WAH]–
–[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Compresor

Preamplificador

Simulador de altavoz

Ecualizador de 4 bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

9. COSM COMP BSS

Este es un multi-efectos diseñado para bajo.

Además de un Compresor/limitador COSM, usa un preamplificador y un Simulador de altavoz proporcionando un sonido de amplificador característico.

–[COMP/LIM]–[PAMP]–[SP]–
–[EQ/WAH]–[NS]–[FV]–[DLY]=

Compresor Limitador COSM

Preamplificador

Simulador de altavoz

Ecualizador de 4 bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Delay

BANK: MIC

10. VOCAL MULTI

Este es un multi-efectos diseñado para voz.

Proporciona los efectos básicos necesarios para voz.

–[COMP]–[DES]–[ENH]–[EQ]–
[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Compresor

De-esser

Potenciador

Ecualizador de 4 bandas

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

11. VOICE TRANS

Este es un multi-efectos diseñado para voz.

Le permite producir un efecto único usando un transformador vocal.

–[VT]–[NS]–[FV]–[MOD]=[DLY]=

Transformador vocal

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

12. COSM COMP VCL

Este es un multi-efectos diseñado para voz.

El Compresor/limitador COSM es perfecto para crear un sonido básico.

–[COMP/LIM]–[DES]–[ENH]–
[EQ]–[NS]–[FV]–[DLY]=

Compresor/ limitador COSM

De-esser

Potenciador

Ecualizador de 4 bandas

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Delay

BANK: LINE

13. STEREO MULTI

Este algoritmo conecta siete tipos de efectos todos en estéreo.

=[COMP]=[RNG]=[EQ/WAH]=
[NS]=[FV]=[MOD]=[DLY]=

Compresor

Ring Modulator

Ecualizador de 4 bandas/Wah
- **Ecualizador de 4 bandas**
- **Wah**

Supresor de ruido

Pedal de volumen

Modulación
- **Flanger**
- **Chorus**
- **Phaser**
- **Pitch Shifter**
- **Doubling**
- **Tremolo/Pan**

Delay

14. LO-FI BOX

Este efecto le pemite simular sonidos radiofónicos AM; Simula la reproducción de antiguos LP's mediante un gramófono. Además permite realizar deformaciones en el sonido producidas por el efecto digital Lo-Fi.

=[LOFI]=[NS]=

Lo-Fi

Supresor de ruido

BANK: SIMUL

15. VO+GT AMP

Este algoritmo se usa simultáneamente para grabación de voz y de guitarra eléctrica.

Para la guitarra, es posible producir un sonido de amplificador usando un Preamplificador y un Simulador de altavoz.

(GUITARRA)

–[COMP]–[PAMP]–[SP]–[NS]–[DLY]–

(MICRÓFONO)

–[COMP]–[EQ]–[NS]–[DLY]–

(GUITARRA)

Compresor

PreAmpplificador

Simulador de altavoz

Supresor de ruido

Delay

(MICRÓFONO)

Compresor

Ecualizador de 4 bandas

Supresor de ruido

Delay

16. VO+AC.SIM

Este algoritmo permite el uso simultáneo en grabación de guitarra eléctrica y voz.

Permite conseguir un sonido de guitarra acústica interpretando una guitarra eléctica.

(GUITARRA)

–[ASIM]–[COMP]–[NS]–[DLY]–□

(MICRÓFONO)

–[COMP]–[EQ]–[NS]–[DLY]–□

(GUITARRA)

Simulador de Guitarra Acústica

Compresor

Supresor de ruido

Delay

(MICRÓFONO)

Compresor

Ecualizador de 4 bandas

Supresor de ruido

Delay

17. VO+ACOUSTIC

Este algoritmo puede usarse al grabar simultáneamente una voz y una guitarra acústica.

Para la guitarra, usted puede producir un sonido cálido de modo similar a si usara un micrófono, incluso con guitarras electro-acústicas conectadas mediante una línea directa.

(GUITARRA)

–[ACP]–[COMP]–[NS]–□

(MICRÓFONO)

–[COMP]–[NS]–□

(GUITARRA)

Procesador Acústico

Compresor

Supresor de ruido

(MICRÓFONO)

Compresor

Supresor de ruido

Lista de Parámetros

Las marcas comerciales de esta lista pertenecen a sus respectivos propietarios que son compañías independientes de BOSS. Dichas compañías no están afiliadas con BOSS, y no han licenciado ni autorizado la unidad BOSS BR-864. La aparición de dichas marcas obedece al objetivo de facilitar la identificación de los qeuipos cuyos sonidos simula la unidad BOSS BR-864.

Simulador de Guitarra Acústica

Simula el sonido de una guitarra acústica. Permite usar una guitarra eléctrica para producir sonidos similares a una guitarra acústica.
Si ajusta el selector de pastillas de su guitarra en la posición frontal, podrá conseguir el efecto deseado más fácilmente.

On/Off **OFF, ON**

Este parametro activa/desactiva el Simulador de Guitarra Acústica.

PickUp **SINGLE, HUMBUCK**

Ajuste este parámetro según el tipo de pastilla de la guitarra conectada.

Charct

Este parámetro selecciona uno de los cuatro tipos de sonidos.

STD (standard):
Sonido normal de guitarra acústica.

JUMBO:
Sonido de guitarra acústica con un cuerpo más ligero que STANDARD. Potentes frecuencias graves.

ENHANCE:
Sonido de guitarra acústica con una respuesta más viva, permitiéndo conservar el carácter del instrumento en casi cualquier situación.

PIEZO:
Simula el sonido obtenido con una pastilla instalada en una guitarra electro-acústica. Durante el ataque, se aplicará una cierta proporción de compresión.

Top-Hi **-100–+100**

Ajusta el nivel del sonido directo de las cuerdas. Es decir, ajusta el contenido de armónicos del sonido.

Top-Mid **-100–+100**

Ajusta las interferencias de las cuerdas realizadas por la cubierta superior del instrumento. Es decir, ajusta la sensación de ataque.

Body **-100–+100**

Ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo del instrumento. Es decir, ajusta la suavidad y cuerpo del sonido como característica típica de las guitarras acústicas.

Level **0–100**

Este parámetro ajusta el volumen del Simulador de Guitarra Acústica.

* *Si Top-Hi, Top-Mid, y Body están ajustados en "-100", no se producirá sonido.*

Procesador Acústico

Esta característica permite cambiar el sonido desde una pastilla de una guitarra acústica a un sonido más rico, similar al sonido obtenido por un micrófono colocado cerca de una guitarra. Los mejores resultados se obtendrán con la grabación estéreo.

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Acoustic Processor.

Body **0–100**

Este parámetro ajusta la resonancia del sonido causada por el cuerpo del instrumento. Es decir, ajusta la suavidad y cuerpo del sonido como característica típica de las guitarras acústicas.

Mic Dist **0–100**

Este parámetro simula la distancia entre la captura de sonido de la guitarra mediante un micrófono, y el instrumento en si.

Level **0–100**

Ajusta el volumen del procesador acústico.

Simulador de Bajo

Simula el sonido de un bajo. Permite obtener el sonido de un bajo interpretando una guitarra. Evite interpretar acordes cuando use el efecto Bass Simulator.

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Bass Simulator.

Charct **LOOSE, TIGHT**

Ajusta las características del sonido de bajo. Cuando selecciona "LOOSE", simula un cambio a un calibre superior de cuerdas en el instrumento.

Level **0–100**

Ajusta el nivel de volumen del simulador de bajo.

Chorus

Un sonido con una afinación sutilmente alterada se añade al sonido directo, proporcionando un sonido final más grueso y con mayor amplitud. Los mejores resultados se obtienen en la grabación estéreo.

* *Puede usar este efecto cuando el parámetro Modulación "Type" se ajusta en "CHORUS".*

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Chorus.

Rate **0–100**

Ajusta el rango del efecto Chorus.

Depth **0–100**

Ajusta la profundidad del efecto Chorus.

Pre Dly 0.5–50.0 ms
Ajusta el tiempo necesario para que la salida del sonido del efecto después de la salida del sonido directo.

E.Level 0–100
Adjusta el volumen del sonido del efecto.

Compresor

Este parámetro corrige las diferencias en la entrada de audio para crear un sonido más estable e incluso mayor equilibrio de volumen. Este parámetro se usa para aumentar el sustain de los sonidos de entrada, y de modo inverso, para disminuir el sustain y enfatizar la porción de ataque de los sonidos.
Otro uso de la compresión es el "Limitador", que previene la distorsión suprimiendo sólamente los picos de volumen.

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto Compresor.

Sustain 0–100
Ajusta la profundidad del efecto. Valores de ajustes superiores proporcionarán tiempos de sustain superiores. Ajuste este parámetro en un valor inferior cuando use la compresión para el efecto Limitador (limiter).

Attack 0–100
Ajusta la fuerza del ataque. Valores superiores proporcionarán un ataque más intenso, creando un sonido definido con mayor claridad.

Level 0–100
Ajusta el volumen.

COSM Comp (Compresor)/ Limitador

El compresor corrige diferencias en la entrada de sonido para crear un sonido más estable e incluso mayor equilibrio de volumen. Se usa para extender el sustain de los sonidos de entrada, y, de modo inverso para disminuir el sustain y enfatizar la porción de ataque del sonido. The limiter is an effect that prevents distortion by supPulseing input Las señales que exceden un valor establecido, (Threshold). Es posible obtener el mismo efecto mediante el Compresor ajustando el Treshold en un valor bajo.
La unidad BR-864 usa la tecnología COSM para modelar cuatro tipos de compresores/limitadores en que se combinen las funciones del Compresor/limitador.

On/Off OFF, ON
Ajusta el Compresor/limitador en ON o OFF.

Type
Selecciona el tipo de Compresor/limitador.

BOSS-Cmp: Simula el procesador de efectos BOSS CS-3 compact.
D-Comp: Simula la unidad MXR dyna comp.
Rack160: Modela la unidad dbx 160.
VtgRack: Modela la unidad UREI 1178.

Attack (BOSS-Cmp, D-Comp) 0–100
Ajusta la fuerza del ataque de la pua al impactar contra las cuerdas. Valores superiores resultarán en un ataque más pronunciado, creando un sonido de mayor definición.

Sustain (BOSS-Cmp, D-Comp) 0–100
Potencia señales de bajo nivel, ajustando el tiempo por encima del cual se mantendrán los sonidos. Valores superiores darán mayor profundidad al efecto, proporcionando un tiempo de sustain superior.

Threshold (Rack160) 0–100
Ajuste este parámetro como apropiado para la entrada de señal de su bajo. El efecto de Compresor se aplicará a la entrada por encima del nivel ajustado por este parámetro. Valores inferiores afectarán a niveles inferiores del limitador.

Input (VtgRack) 0–100
Controla el nivel de entrada. Aumentar el valor producirá un efecto de mayor profundidad.

Ratio (Rack160) 1:1–20:1, INF:1 (VtgRack) 4:1–20:1
Ajusts el rango de compresión del Limitador. Un nivel re Ratio superior crea un efecto de compresión más fuerte.

Attack Time (Ajustado en VtgRack) 0–100
Este parámetro ajustará la cantidad de tiempo necesario para que el Ratio de Compresión se alcance una vez se inicie la compresión, a medida que el nivel de entrada excede el nivel de Treshold. Valores superiores proporcionarán una Compresión más rápida.

Release Time (with VtgRack) 0–100
Este parámetro ajusta el tiempo desde que la señal cae por debajo del Threshold hasta que finaliza la Compresión. Valores inferiores darán lugar a mayor claridad en la escucha del sonido de la siguiente cuerda.

Tone (with BOSS-Cmp) -50–+50
Ajusta el sonido. Valores superiores proporcionarán una mayor potenciación de las altas frecuencias, proporcionando un sonido más duro.

Level 0–100
Ajusta el volumen.

De-esser

Útil para reducir los sonidos de 'seseo' producidos al cantar.

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto de-esser.

Sibilant 0–100
Adjusta la sensibilidad relativa al nivel de entrada que controla cómo se aplicará el sonido.

Level 0–100
Ajusta el volumen.

Defretter

Este parámetro simula el sonido de un bajo sin trastes (fretless).

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto defretter.

Sens 0–100
Este parámetro controla la sensibilidad de entrada del efecto Defretter. Este parámetro debe ajustarse para el bajo hasta conseguir un cambio natural del sonido harmónico.

Attack 0–100
Este parámetro controla el ataque del efecto Defretter. Aumentar el valor causará un cambio más lento de los armónicos, y producirá un sonido de menor ataque, similar al sonido de un bajo sin trastes.

Depth 0–100
Este parámetro controla el rango de los armónicos. Aumentos de

valor aumentarán el contenido armónico e incluso crerarán un sonido más inusual.

Level 0–100
Adjusta el volumen del sonido del efecto Defretter.

Delay

Este efecto crea un sonido más grueso aplicando un sonido de Delay al sonido directo.

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto Delay.

Type
Este parámetro selecciona el tipo de Delay.

SINGLE:
Este es un Delay simple.

TAP:
El sonido del Delay se panoramizará através de los canales izquierdo y derecho. Esto se hará efectivo en la grabación estéreo.

Dly Tme SINGLE: 1–1400 ms, TAP: 1–700 ms
Este parámetro ajustará el tiempo de Delay (P. Ej., el intervalo de tiempo en que el sonido se retrasará).

Feedback 0–100
Este parámetro ajustará la cantidad de realimentación. Cambios en la realimentación causarán que el número de repeticiones de sonidos retrasados se repitan igualmente.

E.Level 0–120
Adjusta el nivel de volumen del sonido del Delay.

Doubling

Este efecto añade un sonido ligeramente retrasado al sonido directo, produciendo la impresión de múltiples fuentes de sonido sonando simultáneamente (Efecto de "Doblaje"). Los mejores resultados se obtendrán en grabación estéreo.s

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro Modulación "Type" esté ajustado en "DOUBLING".*

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto Doubling.

Dly Tme 0.5–50.0 ms
Este parámetro ajusta el tiempo de Delay (P.Ej., el intervalo de tiempo en que los sonidos se retrasarán).

Separation -50– +50
Este parámetro ajusta la difusión. El panorámico del sonido directo y del efecto de sonido se separará a izquierda y derecha.

* *Este efecto se obtendrá con grabación estéreo usando dos pistas.*

E.Level 0–120
Este parámetro ajusta el volumen del sonido del Delay.

Potenciador (Enhancer)

Añadiendo sonidos desfasados respecto al sonido directo, este efecto portencia la definición del sonido, y lo coloca en un plano frontal.

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el Potenciador .

Sens 0–100
Ajusta la forma en que el Potenciador se aplicará según las señales de entrada.

Freq 1.0–10.0 kHz
Ajusta la frecuencia en que el Potenciador empezará a aplicarse. El efecto destacará en frecuencias por encima del ajuste actual.

Mix Level 0–100
Ajusta la proporción de sonido cambiado de fase en el rango de ajustado por la frecuencia "Frequency" que se mezclará con la entrada.

Lo Mix Lvl 0–100
Ajusta la proporción de sonido cambiado de fase del rango de bajas frecuencias que se mezclarán con la entrada. El rango de frecuencias en que se aplicará el efecto es fijo.

Level 0–100
Ajusta el volumen del sonido potenciado.

Equalizador

Un ecualizador de 4 bandas.

* *Es posible usar este efecto con los siguientes algoritmos cuando"4BAND EQ" esté seleccionado por el ajuste 4BAND EEQ/WAH "Type".*

COSM GTR AMP	COSM BASS AMP
COSM COMP GTR	COSM COMP BSS
BASS MULTI	STEREO MULTI

On/Off OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el ecualizador.

Low Gain -20– +20 dB
Este parámetro ajusta el nivel de ganancia (proporción de potenciación o recorte del sonido) para el ecualizador de frecuencias graves.

Lo-M Gin -20– +20 dB
Este parámetro ajusta la ganancia (proporción de potenciación o recorte) para el ecualizador de frecuencias medias-bajas.

Lo-M F 100 Hz–10.0 kHz
Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador de frecuencias bajas-medias.

Lo-M Q 0.5–16
Este parámetro ajusta el rango de cambio de ganancia para las frecuencias ajustadas en "Lo-M F". Valores superiores resultarán en un menor rango de cambio.

Hi-M Gin -20– +20 dB
Este parámetro ajustará la ganancia (proporción de potenciación o recorte) del ecualizador de frecuencias medias.

Hi-M F — 100 Hz–10.0 kHz

Este parámetro ajusta la frecuencia central para el ecualizador del rango de frecuencias altas-medias.

Hi-M Q — 0.5–16

Este parámetro ajusta el rango de cambio de ganancia para las frecuencias ajustadas por el parámetro “Hi-M F”. Valores superiores resultarán en cambios menores.

Hi Gain — -20– +20 dB

Este parámetro ajusta la ganancia (proporción de potenciación o recorte) del ecualizador de agudos.

Level — -20– +20 dB

Este parámetro ajusta el nivel de volumen después del ecualizador.

Flanger

Este efecto produce una sensación de sonido “giratorio”.

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro Modulación “Type” se ajuste en “FLANGER”.*

On/Off — OFF, ON

Este parámetro activadesactiva el efecto Flanger.

Rate — 0–100

Determina el rango del efecto Flanger.

Depth — 0–100

Determina la profundidad del efecto Flanger.

Manual — 0–100

Ajusta la frecuencia central en que se aplicará el efecto.

Resonance — 0–100

Determina la proporción de resonancia (realimentación). Aumentar el valor enfatizará el efecto, creando un sonido más inusual.

Separation — 0–100

Ajusta la difusión. La difusión aumentará con aumentos del valor. Este parámetro es efectivo en salidas de sonido estéreo.

* *Este efecto se obtendrá en grabación estéreo (usando dos pistas).*

Pedal de volumen

Especifica el volumen entre efectos.

Usando el pedal de expresión para controlar el volumen, es posible cambiar suavemente el volumen del sonido de salida. Para una explicación detallada, consulte “Usar un pedal de expresión” (Pág. 136).

On/Off — OFF, ON

Activa/desactiva el pedal de volumen.

Guitar Synth

La información de afinación y ataque en el sonido de entrada de la guitrarra se expresará como sonidos de sintetizador.

* *Debido a que la información sobre afinación y ataque para los sonidos de entrada seleccionados mediante el botón INPUT SELECT será detectada, los sonidos no se reproducirán correctamente si no ajusta el modo Insert (Pág. 59) en “INPUT<NORMAL>” o “INPUT<REC DRY>”.*
* *Este efecto no funciona correctamente cuando interprete acordes. Asegúrese de enmudecer todas las cuerdas que no esté interpretando y de interpretar una sola nota.*
* *Cuando se disponga a interpretar un sonido en una cuerda adyacente mientras haya una cuerda sonando, asegúrese de enmudecer completamente el sonido previo y posteriormente interpretar el nuevo sonido con un ataque claro.*
* *Si la unidad no puede eliminar el ataque, este puede no sonar correctamente.*

On/Off — OFF, ON

Este parámetro activa/desactiva el sintetizador de guitarra.

Sens — 0–100

Este parámetro ajusta la sensibilidad de entrada.

Cuando use el método SQUARE, SAW) del Generador de Sonido Interno, la respuesta de la fuente de sonido interna es mejor con un valor de sensibilidad superior, sin embargo aumentarán las imprtecisiones. Es recomendable un ajuste lo más alto posible antes de llegar al área de imperfecciones.

Wave

Este parámetro selecciona un tipo de onda de sonido que es la fuente del Sintetizador de guitarra.

* *Cuando “SQUARE” o “SAW” estén seleccionados se reproducirá un sonido de un sintetizador de 3 voces.*

SQUARE:

La unidad detecta la información de afinación y ataque desdee el sonido de entrada de la guitarra, y posteriormente envía la forma de onda de sonido Cuadrada ( ) desde la fuente de sonido interna.

SAW:

La unidad detecta la información de afinación ataque apartir del sonido de entrada de la guitarra, y posteriormente envía la forma de onda de sonido Dentada ( ) desde la fuente de sonido interna.

BRASS:

La unidad procesa directamente el sonido de entrada de la guitarra y crea un sonido de guitarra sintetizado, proporcionando una rápida elevación de sonido y un envío de sonido punzante.

BOW:

La unidad procesa directamente el sonido de entrada de la guitarra y crea un sonido de guitarra sintetizado. La salida es de un sonido suave sin ataque.

PWM Rate (with SQUARE) — 0–100

Este parámetro proporciona un sonido despejado o con mayor cuerpo aplicando modulación a la forma de onda (sólo Cuadrada) en el módulo de sonido interno. Valores superiores acelerarán el rango de modulación.

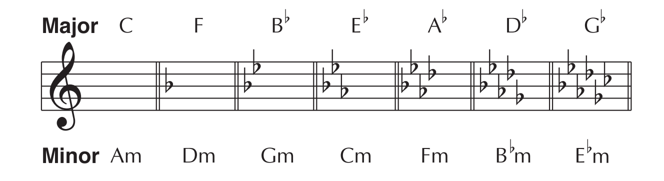
PWM Depth (with SQUARE) — 0–100

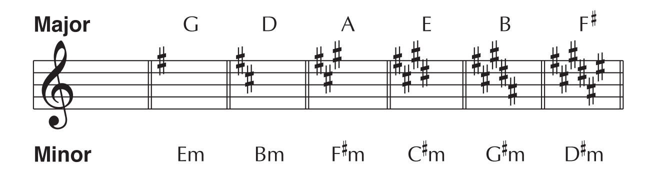
Este parámetro ajusta la profuncidad de PWM. El ajuste “0” no permitirá obtener el efecto PWM.

Chromatic (Con SQUARE, SAW) **OFF, ON**
Este parámetro acitva/desactiva la función cromática. Cuando está activada la afinación del sonido del sintetizador cambiará en pasos de semitono. Este efecto no responde a cambios inferiores a un semitono, como los que se pueden obtener mediante bending o vibrato. Además este parámetro se usa efectivamente para interpretaciones realistas de instrumentos musicales cuya afinación cambie en pasos mayores a unsemitono como un teclado.

Key (Con SQUARE, SAW) **OFF, C–B**
Specifica la tonalidad de la canción que está interpretando. Ajustando la tonalidad, es posible producir armonías desde los sonidos de tres voces del sintetizador.

El ajuste de la tonalidad corresponde a la tonalidad de la canción (#, b) del modo siguiente.





Intervl 1-3 (SQUARE, SAW)
(Key: OFF) -12–0–+12, (Key: C–B) -1 oct–Tonic–+1 oct

Este parámetro ajusta los intervalos para las afinaciones del sintetizador de sonido de tres voces.

Cuando el parámetro esté ajustado OFF, los intervalos serán fijos.

Cuando el tono esté ajustado en C–B, las afinaciones producirán armonías a medida que estas cambian con la respuesta de la afinación de la entrada de la guitarra.

Cutoff F **0–100**
Este parámetro ajusta la frecuencia en que el contenido armónico del sonido se recorta. Este parámetro determina el tono en que el punto del movimiento del filtro finalmente se detiene.

Resonance **0–100**
Este parámetro ajusta la resonancia del filtro (la proporción de realimentación). Un aumento del valor enfatiza el efecto, creando un sonido más inusual.

Fil Sens **0–100**
Este parámetro ajusta la sensibilidad del filtro. Ajustes inferiores del filtro alterarán el sonido sólo en ataques fuertes de pua. Ajustes superiores cambiarán el filtro incluso con ataques débiles.

Cuando este parámetro esté ajustado en “0”, la profundidad del filtro se mantendrá independientemente de la fuerza del ataque.

Fil Decay **0–100**
Este parámetro ajusta el rango del movimiento del filtro. El filtro se desplazará más lentamente a medida que aumente el valor.

Fil Depth **-100–100**
Este parámetro ajusta la proporción del cambio del filtro. Cuando se ajusta un valor positivo la interpretación de una cuerda causa un aumento del valor del filtro. Empezando por las condiciones determinadas por la frecuencia de corte. De modo contrario el movimiento será descendente con valores negativos. El cambio será más acusado a medida que aumenta el valor numérico.

Ataque **DECAY, 0–100**
Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que el sonido de un sintetizador alcance el valor máximo. Cuando se ajusta en un valor inferior, el sonido aumentará rápidamente. cuando se ajusta en un valor superior, el sonido aumentará lentamente. Cuando se ajusta en el valor “Decay”, el sonido aumentará rápidamente y pasará a un estado Release independientemente del nivel de entrada del sonido de la guitarra.

* *Cuando “BRASS” o “BOW” sean seleccionados como forma de onda, el tiempo de ataque no aumentará a partir de un cierto nivel incluso si el nivel de atque se ajusta en “Decay” o “0”.*

Release **0–100**
Este parámetro determina el tiempo necesario para el sonido del sintetizador para alcanzar el valor cero desde el momento que la entreada de sonido de la guitarra se ha completado .

* *Cuando “BRASS” o “BOW” sean seleccionados como forma de onda, se procesará la propia señal de la guitarra. Esto implica que el sonido del sintetizador disminuirá independientemente del ajuste del valor release.*

Velocity **OFF, 0–100**
Este parámetro ajusta la proporción de cambio de volumen del sonido del sintetizador. Ajustes de este parámetro en un valor alto producirán cambios superiores en el volumen de la intensidad de la interpretación con la pua. El valor “0”, no causará ningún cambio de volumen incluso si cambia la interpretación de la pua.

Pedal Hold (Con SQUARE, SAW) **OFF, ON**
Es posible controlar el generador de sonido interno mediante el pedal de expresión.

OFF:

El uso del pedal de expresión no producirá ningún cambio.

ON:

El sonido continuará sonando en la afinación que tenía con el pedal de expresión pulsado.

Portamento (Con SQUARE, SAW) **OFF, 1–100**
Este parámetro ajusta la Función Portamento (un efecto que conecta notas produciendo cambios suaves de afinación entre notas).

Noise **0–100**
Este parámetro ajusta el ruido añadido al sonido del generador de sonido. Añadir ruido proporciona a la señal del sintetizador de guitarra un ambiente especial.

Dir Level **0–100**
Este parámetro determina el volumen del sonido directo.

Syn 1-3 Level (Con SQUARE, SAW) **0–100**
Este parámetro ajusta el volumen de cada uno de los sintetizadores de sonido de tres voces.

Syn Level (Con BRASS, BOW) **0–100**
Este parámetro ajusta el volumen del sonido del sintetizador.

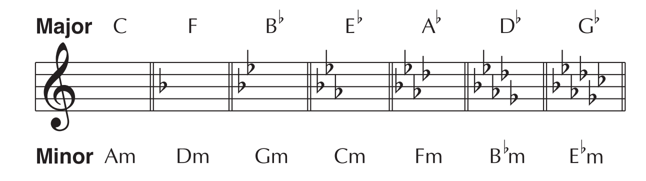
Harmonist

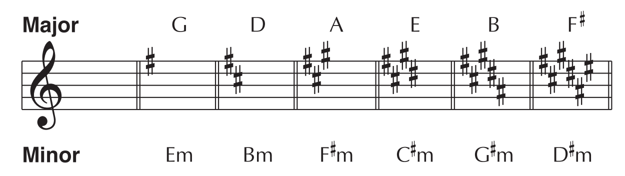
“Harmonist” es la cantidad de cambio de afinación que se ajusta según un análisis de la entrada de la guitarra; Este efecto le permite crear armónicos basados en escalas diatónicas.

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro de Modulación “Type” esté ajustado en “HARMONIST”.*
* *Debido a que la información sobre la afinación y el ataque de los sonidos de entrada seleccionados mediante el botón INPUT SELECT se detectarán, los sonidos no sonarán correctamente a menos que el modo de Inserción de efectos (Pág. 59) esté ajustado en “INPUT<NORMAL>” o “INPUT<REC DRY>”.*
* *Además de la necesidad de analizar la afinación, no podrán interpretarse acordes (dos o más notas musicales distintas sonando simultáneamente).*

Key

Este parámetro especifica la tonalidad de la canción que usted interpreta. Especificar la tonalidad le permite armonizar sus composiciones de forma óptima. El ajuste Key (tonalidad) corresponde a la tonalidad de la canción (#, ♭) del modo siguiente.





Interval — **-1 oct–Tonic– +1 oct**

Este parámetro ajusta los intervalos para el la afinación del sonido de la armonía.

D:E — **100:0–0:100**

Este parámetro ajusta el equilibrio de volumen del sonido directo y del sonido de la armonía.

Separation — **-100– +100**

Este parámetro ajusta la difusión del sonido. Es posible separar el soniso directo de la armonía mediante el ajuste panorámico.

* *Este efecto se obtiene en grabación estereofónica (usando dos pistas).*

Lo-Fi Box

Produce un sonido lo-fi.

On/Off — **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto lo-fi box.

Type

Selecciona el modo del efecto lo-fi box.

RADIO:

El sonido será una simulación del sonido de un receptor de radio AM.

* *Ajustando el parámetro “Tuning”, es posible simular los sonidos generados al sintonizar emisoras mediante el dial de un receptor de radio.*

PLAYER:

El sonido será una simulación del sonido de un gramófono. Simula el ruido del polvo en el disco y de las rayadas de modo similar a la reproducción analógica de discos de vinilo.

DIGITAL:

Este parámetro le permite crear un sonido “lo-fi”, disminuyendo la frecuencia de muestreo y/o disminuyendo el número de bits. Los filtros de modificación a tiempo real conectados en paralelo le permitirán remoldear el sonido libremente.

■ Cuando “RADIO” o “PLAYER” es seleccionado

Tuning — **0–100**

Este parámetro pertenece al efecto “RADIO”. Simula los sonidos de sintonización de un receptor de radio AM.

Wow Flt — **0–100**

Este parámetro pertenece al efecto “PLAYER”. Simula el lloro y la fluctuación producidas por las irregularidades en la velocidad de un plato giradiscos.

Noise — **0–100**

Simula el ruido.

Filter — **0–100**

Adjusta el filtro.

D:E — **100:0–0:100**

Este parámetro ajusta el equilibrio de volumen de los efectos de sonido y del sonido directo .

■ Cuando “DIGITAL” es seleccionado

Pre Filter — **OFF, ON**

Este filtro disminuye la distorsión digital. Cuando está apagado es posible crear un sonido lo-fi incorporando distorsión diigital.

Smpl Rate — **OFF, 1/2–1/32**

Modifica la frecuencia de muestreo.

Bit — **OFF, 15–1**

Modifica al número de bits de datos. Si desactiva este parámetro, el número de bits de datos no cambiará. Si selecciona un número de bits excesivamente bajo, puede producirse un sonido de alto nivel incluso cuando no haya sonido, dependiendo de la fuente de entrada. En estos casos, aumente el nivel de Threshold del Supresor de ruido.

Post Fltr — **OFF, ON**

Este filtro disminuye la distorsión digital producida por el efecto Lo-fi. Si desactiva este parámetro, puede crear un sonido extremo del tipo lo-fi.

Fx Level — 0–100
Ajusta el volumen del sonido lo-fi.

Dir Level — 0–100
Ajusta el volumen del sonido directo.

Modify Fil
Este es un filtro que consta de una àmplia gama de ajustes posibles (filtro variable). Es posible seleccionar distintos tipos de filtro para obtener gran variedad de efectos.

OFF:
El filtro no se usará.

LPF:
El efecto funcionará como un filtro paso bajos.

BPF:
El efecto funcionará como un filtro pasa-banda.

HPF:
El efecto funcionará como un filtro paso altos.

Cutoff F — 0–100
Ajusta la frecuencia de corte.

Resonance — 0–100
Ajusta la resonancia.

Gain — 0–24 dB
Ajusta el nivel de volumen del sonido de salida del filtro Modify.

Supresor de Ruido

Este efecto reduce el zumbido y el ruido. Suprime el ruido en sincronía con el parámetro Envelope del sonido (modo en que el sonido se atenúa en el tiempo); Tiene muy poco efecto en el sonido, y no altera el carácter natural del sonido.

On/Off — OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el Supresor de Ruido.

Threshold — 0–100
Ajuste este parámetro como sea conveniente según el volumen del sonido. Si el nivel de ruido es alto, será apropiado un ajuste alto. Si el nivel de ruido es bajo, será apropiado un ajuste bajo. Ajuste este valor hasta que la atenuación del sonido sea lo más natural posible.

* *Un ajuste de nivel alto en el parámetro Threshold puede provocar que no haya sonido al interpretar su instrumento con el volumen bajo.*

Release — 0–100
Ajusta el tiempo transcurrido desde que el Supresor de ruido empieza a actuar hasta que el volumen alcanza “0”.

Octave

Este parámetro añade un sonido una octava más grave, añadiendo una mayor riqueza al sonido.

On/Off — OFF, ON
Este parámetro actiova/desactiva el efecto Octavador.

Oct Level — 0–100
Este parámetro ajusta el volumen del sonido bajado una octava.

Dir Level — 0–100
Ajusta el volumen del sonido directo.

Phaser

Añadiendo componentes de sonido en varias fases al sonido directo , el efecto Phaser añade una sensación de remolino a presión al sonido.

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro “Type” de Modulación está ajustato en “PHASER”.*

On/Off — OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto Phaser.

Rate — 0–100
Este parámetro ajusta el rango del efecto Phaser.

Depth — 0–100
Determina la profundidad del efcto Phaser.

Manual — 0–100
Ajusta la frecuencia central del efecto Phaser.

Resonance — 0–100
Determina la cantidad de resonancia. Un aumento del valor enfatizará el efecto creando un sonido más inusual.

Pitch Shifter

Este efecto cambia la afinación del sonido original (más aguda o más grave) en un rango de dos octavas.

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro “Type” de Modulación esté ajustado en “PITCH SFT”.*

On/Off — OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el efecto Pitch Shifter.

Type
Selecciona entre Pitch Shifter, “MANUAL”, o Pedal Pitch Shifter, “PEDAL”.

MANUAL:
Este es un Pitch Shifter simple.

PEDAL:
El efecto funcionará como un pedal Pitch Shifter. El efecto del pedal Wah puede obtenerse mediante el pedal de expresión. Para una explicación detallada, consulte “Usar un pedal de expresión” (Pág. 136).

Pitch — -24–DETUNE– +24
Ajusta la cantidad de efecto Pitch Shift (la cantidad de cambio de afinación) en pasos de semitono. Seleccionando “DETUNE”, es posible añadir un sonido con una afinación ligeramente alterada al sonido original, produciendo un efecto de desafinación.

* *Este efecto puede usarse cuando el parámetro “P.Shift Type” esté ajustado en “MANUAL”.*

D:E — 100:0–0:100
Este parámetro ajusta el equilibrio de volumen entre el sonido directo y el sonido del efecto.

Separation — -50– +50
Este parámetro ajusta la separación. El panorámico entre el sonido directo y el sonido del efecto puede separarse a izquierda y derecha. Este parámetro será efectivo cuando se use la salida estéreo.

Preamp

Este parámetro ajusta la distorsión y tipo de sonido de guitarra.

* *Cuando Bass, Middle y Treble estén ajustados en "0", no se producirá sonido dependiendo del ajuste del parámetro "Type".*

On/Off **OFF, ON**

Activa/desactiva el efecto Preamp.

Type

Este parámetro ajusta el tipo de preamplificador. La siguiente lista muestra la distorsión y las características de sonido de cada amplificador:

■ Con "COSM GTR AMP", "COSM COMP GTR", o Algoritmos "VO+GT AMP"

JC-120	El sonido de la unidad Roland "JC-120", favorito de músicos profesionales alrededor del mundo.
CLEAN	Sonido de un amplificador de válvulas convencional.
CRUNCH	Permite obtener un efecto fresco que crea una distorsión natural.
MATCH	Una simulación del simulador de válvulas de última generación de uso extendido en blues y rock.
VO DRV	Le permite obtener el sonido Liverpool de los años 60.
BLUES	Un sonido lead con muchas frecuencias medias ideal para Blues.
BG LEAD:	Sonido de un amplificador de válvulas típico de finales de los años 70 a 80, característico por un rango de de frecuencias medias distintivo.
MS (1, 2, 1+2)	El sonido de un amplificador grande de válvulas definitorio del estilo Hard Rock Inglés de los años 70, usado en la actualidad por muchos guitarristas de rock.
1	Sonido rico en frecuencias altas que se puede obtener mediante la entrada I del amplificador de guitarra.
2	Sonido rico en frecuencias altas que se puede obtener mediante la entrada I del amplificador de guitarra.
1 + 2	Sonido de la conexión de las entradas I y II del amplificador de guitarra en paralelo, que genera mayor potencia de graves que el I.
SLDN:	Un amplificador de válvulas con distorsión versátil para gran variedad de estilos.
METAL:	Sonido de un amplificador de válvulas de gran tamaño, adecuado para estilos heavy metal.
METAL D:	Sonido de alta ganancia y potente matiz metálico.

■ With "COSM BASS AMP" or "COSM COMP BSS" Algoritmos

AC	Produce el sonido vintage de un amplificador de transistores de la primera generación.
AMG	Produce el sonido vacío de válvulas de un amplificador de gran tamaño de dos módulos con ultra-frecuencias graves y un matiz crujiente.

Volume **0–100**

Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.

Bass **GUITAR AMP: 0–100, BASS AMP:-100– +100**

Ajusta el sonido para el rango de bajas frecuencias.

Middle **GUITAR AMP: 0–100, BASS AMP:-100– +100**

Ajusta el sonido para el rango de frecuencias medias.

* *Si usted ha seleccionado "MATCH" o "VO DRV" como el parámetro "type", el control de medios no tendrá efecto.*

Treble **GUITAR AMP: 0–100, BASS AMP: -100– +100**

Ajusta el sonido del rango de altas frecuencias.

Presence **0–100**

Este parámetro es seleccionable mediante el algoritmo "COSM GUITAR AMP" o "VO+GT.AMP".

Ajusta el sonido para el rango de ultra-altas frecuencias.

* *Si usted ha seleccoinado "MATCH" o "VO DRV" como parámetro "type", aumentar el nivel de presencia recortará el rango de altas frecuencias (el valor cambiará desde "0" a "-100").*

Master **0–100**

Ajusta el volumen global del preamplificador.

Bright **OFF, ON**

(Con JC-120, CLEAN, CRUNCH, BLUES, BG LEAD, AC, AMG)

Activa/desactiva el ajuste de brillo (Bright).

OFF:

El parámetro Bright no se usará.

ON:

Bright se encenderá para crear un sonido más ligero y fresco.

Gain **LOW, MIDDLE, HIGH**

Ajuste de la distorsión del amplificador. La distorsión aumentará sucesivamente para ajustes de "LOW," "MIDDLE" y "HIGH".

* *El sonido de cada Type se creará basado de un ajuste "MIDDLE", en el parámetro Gain. Por lo tanto, normalmente ajústelo en "MIDDLE".*

Ring Modulator

Este parámetro crea un sonido acampanado mediante una modulación del sonido de la guitarra junto a la señal del oscilador interno. El sonido será amusical y sin afinaciones características.

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Ring Modulator.

Frequency **0–100**

Este parámetro ajusta la frecuencia del oscilador interno.

Fx Level **0–100**

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Dir Level **0–100**

Ajusta el volumen del sonido directo.

Slow Attack

Este parámetro produce un efecto de oscilación del volumen (“similar a un violín).

* *Este efecto puede usarse en el algoritmo “COSM GTR AMP” cuando el parámetro “Type” de Modulación esté ajustado en “SLOW ATCK”.*

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Slow Attack.

RiseTme **10–2000 ms**

Ajuste del tiempo necesario para que el volumen alcance su nivel máximo desde el momento en que usted inicia la interpretación con la pua.

Level **0–100**

Ajuste del volumen del sonido de Slow Attack.

Simulador de altavoz

Este parámetro simula las características de varios tipos de altavoces. Cuando la salida de la unidad BR-864 está conectada directamente con un mezclador, etc., este sonido puede usarse para crear el sonido de su sistema de altavoces favorito.

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto Simulador de altavoz.

Type

Selecciona el tipo de altavoz que se simulará.

* *“On Mic” simula el sonido de un micrófono dinámico, y “Off Mic” simula el sonido cuando usa un micrófono de condensador.*

■ Con los algoritmos “COSM GUITAR AMP”, “COSM COMP GUITAR AMP”, o “VO+GT.AMP”

Tipo de Simulador	Caja de resonancia	Altavoz	Ajuste del Micrófono	Comentarios
SMALL	Pequeña apertura posterior	10"	On Mic	
MIDDLE	Apertura posterior	12"	On Mic	
JC-120	Apertura posterior	12" (2 unidades)	On Mic	Simulación unidad Roland JC-120
TWIN	Apertura posterior	12" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para CLEAN
twin	Apertura posterior	12" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para CLEAN
MATCH	Apertura posterior	12" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para MATCH
match	Apertura posterior	12" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para MATCH
VO DRV	Apertura posterior	12" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para VO DRV
vo drv	Apertura posterior	12" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para VO DRV
BG STK	Apertura posterior	12" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para BG LEAD
bg stk	Gran caja de resonancia cerrada	12" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para BG LEAD
MS STK	Gran caja de resonancia cerrada	12" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para MS
ms stk	Gran amplificador de dos módulos	12" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para MS
METAL		12" (2 unidades)	Off Mic	

■ Con Algoritmos “COSM BASS AMP” o “COSM COMP BASS AMP”

Tipo de Simulador	Caja de resonancia	Altavoz	Ajuste del micrófono	Comentarios
AC	Gran caja de resonancia cerrada	15" (2 unidades)	On Mic	Adecuado para AC
ac	Gran caja de resonancia cerrada	15" (2 unidades)	Off Mic	Adecuado para AC
AMG	Gran caja de resonancia cerrada	10" (8 unidades)	On Mic	Adecuado para AMG
amg	Gran caja de resonancia cerrada	10" (8 unidades)	Off Mic	Adecuado para AMG

Mic Set **CENTER, 1–10 cm**

Este parámetro simula la posición del micrófono. “CENTER” simula la colocación del micrófono en el centro del cono del altavoz. “1–10 cm”significa que el micro está desplazado del centro del altavoz.

Mic Level **0–100**

Ajusta el volumen del micrófono.

Dir Level **0–100**

Ajusta el volumen del sonido directo.

Tremolo/Pan

Tremolo es un efecto que crea un cambio cíclico en el volumen. El Panorámico mueve cíclicamente la posición estéreo entre izquierda y derecha (al usar la entrada estéreo).

* *Este efecto está disponible cuando se el parámetro “Type” de Modulación se ajusta en “TRM/PAN”.*

On/Off **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el efecto tremolo/pan.

Mode

Selecciona entre Tremolo o Pan; También selecciona cómo se aplicará el efecto.

TRM-TRI:

El volumen cambiará cíclicamente. Se producirán cambios suaves.

TRM-SQR:

El volumen cambiará cíclicamente. Se producirán cambios bruscos.

PAN-TRI:

El sonido se desplazará cíclicamente de izquierda a derecha. Se producirán cambios suaves.

PAN-SQR:

El sonido se desplazará cíclicamente de izquierda a derecha. Se producirán cambios bruscos.

* *“PAN-TRI” y “PAN-SQR” se obtendrán en grabación estéreo (usando dos pistas).*

Rate **0–100**

Ajusta el rango en que actuará el efecto.

Depth **0–100**

Ajusta la profundidad del efecto.

Voice Transformer

Este parámetro controla los formantes permitiendo crear una gran variedad de tipos de voz. Añade dos caracteres con distintos formantes al sonido directo.

On/Off **OFF, ON**
Este parámetro activa/desactiva el efecto Voice Transformer.

Formant1 **-100– +100**
Ajuste del formante del carácter vocal 1.

Formant2 **-100– +100**
Ajuste del formante del carácter vocal 2.

FX1 Level **0–100**
Ajuste del volumen del carácter vocal 1.

FX2 Level **0–100**
Ajuste del formante del carácter vocal 2.

Dir Level **0–100**
Ajusta el volumen del sonido directo.

Wah

El efecto Wah crea un sonido único cambiando las características de la respuesta en frecuencia de un filtro.
El efecto Touch Wah crea un efecto de Wah automático cambiando el filtro según el volumen de entrada. Pedal Wah le permite usar un pedal de expresión o similar para obtener control a tiempo real del efecto Wah.

* *Es posible usar este efecto con los siguientes algoritmos cuando "WAH" esté seleccionado para el ajuste 4BAND EQ/WAH "Type".*

COSM GTR AMP	COSM BASS AMP
COSM COMP GTR	COSM COMP BSS
BASS MULTI	STEREO MULTI

On/Off **OFF, ON**
Activa/desactiva el efecto Touch Wah/Pedal Wah.

Type
Selecciona tanto Wah "TOUCH" o Pedal Wah "PEDAL".

TOUCH:
El efecto funcionará como un Touch Wah.

PEDAL:
El efecto funcionará como un Pedal Wah.

■ Cuando selecciona "TOUCH"

Polarity
Selección de la dirección en que el efecto cambiará en respuesta a la entrada.

UP:
La frecuencia del filtro aumentará.

DOWN:
La frecuencia del filtro caerá.

Sens **0–100**
Este parámetro ajusta la sensibilidad en la que el filtro cambiará en la dirección determinada por el ajuste Polarity. Valores mayores darán lugar a una respuesta más intensa. Un ajuste "0" producirá que los ataques de pua no tengan efecto.

Frequency **0–100**
Ajusta la frecuencia central del Efecto Wah.

Peak **0–100**
Ajusta la cantidad de efecto Wah que se aplicará. Valores inferiores proporcionarán un efecto Wah suave, mientras que valores superiores darán lugar a un efecto Wah más definido.
Un valor "50" producirá un sonido de Wah estándar.

Level **0–100**
Ajusta el volumen.

■ Cuando "PEDAL" es seleccionado
El efecto del Pedal Wah podrá obtenerse mediante el pedal de expresión.
Para una explicación detallada, consulte "Usar el pedal de expresión " (Pág. 136).

Peak **0–100**
Este parámetro ajusta la proporción de efecto Wah que se aplicará. Valores inferiores proporcionarán un efecto Wah más suave, mientras que valores superiores proporcionarán un efecto Wah más definido. Un valor "50" producirá un sonido de Wah estándar.

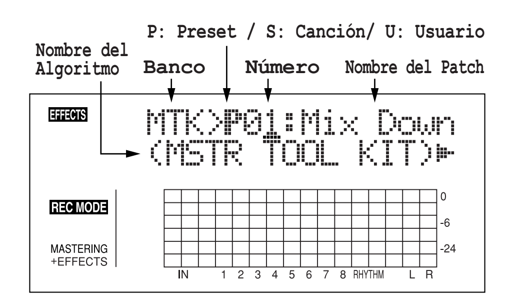
Level **0–100**
Ajuste del volumen.

Funciones de los parámetros Mastering tool Kit

Procedimiento de Configuración

1. Ejecute los pasos 1–6 de la Pág. 65, y cambie al modo Mastering.

Aparecerá la pantalla de selección Mastering Tool Kit.

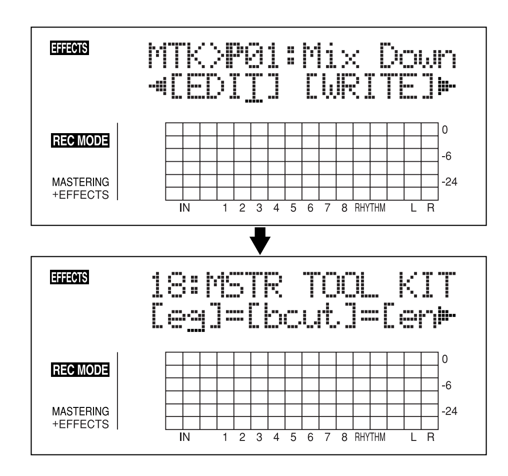


2. Seleccione un Mastering Tool Kit.

Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE Para seleccionar Preset/Song/User y Número.

3. Pulse CURSOR [▷] para mover el cursor a "EDIT" y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Mastering Tool Kit Edit, mostrando el algoritmo (efectos usados mostrados en la secuencia de conexión).



HINT

También es posible visualizar esta pantalla pulsando [ENTER] mientras el cursor esté en la posicion Preset/Song/User o Number.

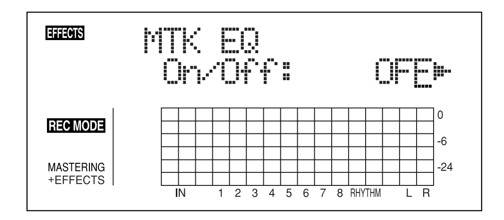
4. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a cada efecto y gire el dial TIME/VALUE para activar/desactivar cada efecto.

Los bloques activos aparecerán en mayúsculas, mientras que los bloques desactivados aparecerán en minúsculas.

Active los efectos que desee usar.

5. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor al parámetro del efecto desee cambiar, y pulse [ENTER].

Aparecerá la pantalla Parameter Setting screen para cada efecto.



6. Use CURSOR [◁] [▷] para seleccionar un , y gire el dial TIME/VALUE para editar el valor.

7. Si desea editar otro efecto, pulse [EXIT] para volver a la pantalla anterior, y repita los pasos 5-6.

8. Si desea guardar los ajustes actuales del efecto, siga el procedimiento descrito en "Guardar ajustes de Kits de Herramientas de Masterización" (Pág. 67).



Los ajustes ya editados de los efectos son temporales. Si abandona la pantalla Edit Effect sin guardar el Patch de efectos que usted alteró, la indicación "TMP" aparecerá junto a la indicación del banco.
Sea consciente de que si selecciona un nuevo Patch de efectos mientras la indicación "TMP" aparezca en pantalla, el Patch de efectos alterado volverá a sus ajustes originales, y los cambios se perderán.

Algoritmo

=[EQ]=[BCUT]=[ENH]=[IN]=[EXP]=

[COMP]=[MIX]=[LIM]=[OUT]

Equalizador

Filtro Paso Altos

Potenciador

Entrada

Expansor

Compresor

Mezclador

Limitador

Salida

Lista de Parámetros

Ecualizador

On/Off — OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el ecualizador.

Input Gain — -24 – +12 dB
Ajusta el nivel global de volumen previo al ecualizador.

Low Type — SHELVNG, PEAK
Ajusta el Tipo de Ecualizador (shelving, peaking) de frecuencias bajas.

Low Gain — -12 – +12 dB
Ajusta la cantidad de potenciación o recorte en las frecuencias bajas.

Low Freq — 20 Hz–2.0 kHz
Ajusta la frecuencia central en el rango de graves.

Low Q — 0.3–16.0
Ajusta la pendiente de la curva de la respuesta en frecuencia para la frecuencia central del rango de frecuencias bajas. (*1)

Low Mid Gain — -12– +12 dB
Ajusta la cantidad de potenciación o recorte en las frecuencias medias-bajas.

Low Mid Freq — 20 Hz–8.0 kHz
Ajusta la frecuencia central en el rango de frecuencias medias-bajas.

Low Mid Q — 0.3–16.0
Ajusta la pendiente de la curva de la respuesta en frecuencia para la frecuencia central del rango de frecuencias medias-bajas.

High Mid Gain — -12– +12 dB
Ajusta la cantidad de potenciación o recorte en las frecuencias altas-bajas.

High Mid Freq — 20 Hz–8.0 kHz
Ajusta la frecuencia central en el rango de frecuencias altas-medias.

High Mid Q — 0.3–16.0
Ajusta la pendiente de la curva de la respuesta en frecuencia para la frecuencia central del rango de frecuencias altas-bajas.

High Type — SHELVNG, PEAK
Ajusta el tipo de ecualizador (shelving, peaking) de altas frecuencias.

High Gain — -12– +12 dB
Ajusta la cantidad de potenciación o recorte en las frecuencias altas.

High Freq — 1.4–20.0 kHz
Ajusta la frecuencia central en el rango de frecuencias altas.

High Q — 0.3–16.0
Ajusta la pendiente de la curva de la respuesta en frecuencia para la frecuencia central del rango de frecuencias altas. (*1)

Output Gain — -24– +12 dB
Ajusta el nivel global de volumen después del ecualizador.

(*1) El ajuste Low Q/Hi Q está desactivado cuando “SHELVNG” esté seleccionado para frecuencias altas o bajas (Low Type o High Type).

Bass Cut Filter

Este filtro recorta ruido no deseado de bajas frecuencias como pops.

On/Off — OFF, ON
Este ajuste activa/desactiva el Filtro.

Freq — THRU, 20 Hz–2.0 kHz
Este parámetro le permite aislar la frecuencia que contiene el ruido o efectos de bajas que se desee eliminar.

Potenciador

Este efecto añade viveza al sonido trasladándolo a un plano frontal.

On/Off — OFF, ON
Este parámetro activa/desactiva el Potenciador.

Sens — 0–100
Ajuste de la cantidad de Potenciador que se aplicará.

Freq — 1.0–10.0 kHz
Ajusta la frecuencia en que el efecto Potenciador empezará a aplicarse.

Mix Lvl — -24– +12 dB
Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Input

Divide el sonido original en tres rangos de frecuencia: low, mid, y high.

Gain — -24– +12 dB
Ajusta el nivel global de volumen previo al Expansor/Compresor.

Dly Time — 0–10 ms
Ajusta la cantidad de tiempo en que se retrasará el sonido original respecto a la entrada.

SplitL — 20–800 Hz
Ajusta la frecuencia (en el rango de bajas frecuencias) en que el sonido original se dividirá en tres rangos de frecuencia distintos.

SplitH — 1.6–16.0 kHz
Ajusta la frecuencia (en el rango de frecuencias agudas) en que el sonido original se dividirá en tres rangos de frecuencia separados.

Expander

Este efecto expande el rango dinámico en un Ratio determinado.

On/Off OFF, ON

Este parámetro activa/desactiva el Expansor.

Lo Thres -80–0 dB

Ajuste del nivel de volumen en que el rango de bajas frecuencias del Expansor empezará a actuar.

Lo Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajuste de la proporción de aumento de la salida de bajas frecuencias cuando el nivel de entrada cae por debajo del nivel Lo threshold.

Lo Attack 0–100 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de bajas frecuencias empiece a actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Lo threshold.

Lo Release 50–5000 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de bajas frecuencias se detenga una vez que el nivel de entrada exceda el nivel Lo threshold.

Mid Thres -80–0 dB

Este parámetro ajusta el nivel de volumen en que el Expansor de frecuencias medias empezará a actuar.

Mid Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajuste de la proporción de aumento de la salida de frecuencias medias cuando el nivel de entrada cae por debajo del nivel Mid threshold.

Mid Attack 0–100 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de frecuencias medias empiece a actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Mid threshold.

Mid Release 50–5000 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de frecuencias medias se detenga una vez que el nivel de entrada exceda el nivel Mid Threshold.

Hi Thres -80–0 dB

Este parámetro ajusta el nivel de volumen en que el Expansor de frecuencias altas empezará a actuar.

Hi Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajuste de la proporción de aumento de la salida de frecuencias altas cuando el nivel de entrada cae por debajo del nivel Hi threshold.

Hi Attack 0–100 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de frecuencias altas empiece a actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Hi threshold.

Hi Release 50–5000 ms

Ajuste del tiempo necesario para que el Expansor de altas frecuencias se detenga una vez que el nivel de entrada exceda el nivel Hi threshold.

Compresor

Este efecto comprime la señal global de salida cuando el nivel de entrada supera un valor determinado.

On/Off OFF, ON

Este parámetro activa/desactiva el Compresor.

Lo Thres -24–0 dB

Ajusta el nivel de volumen en que el Compresor de bajas frecuencias empieza a actuar.

Lo Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajusta el Ratio de Compresión del nivel de salida de bajas frecuencias cuando el nivel de entrada supera el nivel Lo threshold.

Lo Attack 0–100 ms

Ajusta el tiempo necesario para el Compresor de bajas frecuencias empiece a actuar una vez el nivel de entrada alcance el nivel Lo threshold.

Lo Release 50–5000 ms

Ajusta el nivel necesario para que el Compresor de bajas frecuencias deje de actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Lo Threshold.

Mid Thres -24–0 dB

Ajusta el nivel de volumen en que el Compresor de frecuencias medias empieza a actuar.

Mid Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajusta el Ratio de Compresión del nivel de salida de frecuencias medias cuando el nivel de entradasupera el nivel Mid threshold.

Mid Attack 0–100 ms

Ajusta el tiempo necesario para el Compresor de frecuencias medias empiece a actuar una vez el nivel de entrada alcance el nivel Mid threshold.

Mid Release 50–5000 ms

Ajusta el nivel necesario para que el Compresor de frecuencias medias deje de actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Mid Threshold.

Hi Thres -24–0 dB

This sets the volume level at which the upper-range Compresor goes into effect.

Hi Ratio 1:1.00–1:16.0, 1:INF

Ajusta el Ratio de Compresión del nivel de salida de frecuencias altas cuando el nivel de entrada supera el nivel Hi threshold.

Hi Attack 0–100 ms

Ajusta el tiempo necesario para el Compresor de altas frecuencias empiece a actuar una vez el nivel de entrada alcance el nivel Hi threshold.

Hi Release 50–5000 ms

Ajusta el nivel necesario para que el Compresor de altas frecuencias deje de actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivel Hi Threshold.

* *El Compresor ajusta el nivel automáticamente en su valor óptimo según el ajuste del parámetro Threshold (Thres) y ratio (Ratio). Además, debido a que un aumento del parámetro Attack puede dar lugar a distorsión, la unidad consta de un márgen de -6 dB. Ajuste el nivel del mezclador (Mix Level) como sea necesario.*

Mixer

Ajusta el volumen de cada banda de frecuencias.

Lo Level -80– +6 dB

Ajusta el volumen del rango de bajas frecuencias posterior a la salida de la señal del Expansor y del Compresor.

Mid Level -80– +6 dB

Ajusta el volumen del rango de frecuencias medias posterior a la salida de la señal del Expansor y del Compresor.

Hi Level -80– +6 dB

Ajusta el volumen del rango de altas frecuencias posterior a la salida de la señal del Expansor y del Compresor.

Limiter

Suprime las señales de alto nivel para evitar que se produzca distorsión.

On/Off OFF, ON

Activa/desactiva el Limitador.

Thres -24–0 dB

Ajuste este parámetro como sea conveniente según el nivel de entrada de su bajo.

Attack 0–100 ms

Este parámetro ajusta el tiempo necesario para que el Limitador empiece a actuar una vez el nivel de salida ha excedido el nivel Umbral (Threshold).

Release 50–5000 ms

Ajuste el tiempo necesario para que el Limitador deje de actuar una vez el nivel de entrada caiga por debajo del nivbel umbral (Threshold).

Output

Ajustes que afectan al nivel global de entrada.

Level -80– +6 dB

Ajusta el nivel de volumen posterior a la salida de la señal del Limitador.

Soft Clip Off, On

Suprime la distorsión apreciable generada por un uso intenso del efecto Compresor/Limitador.

Dither OFF, 24–8 BIT

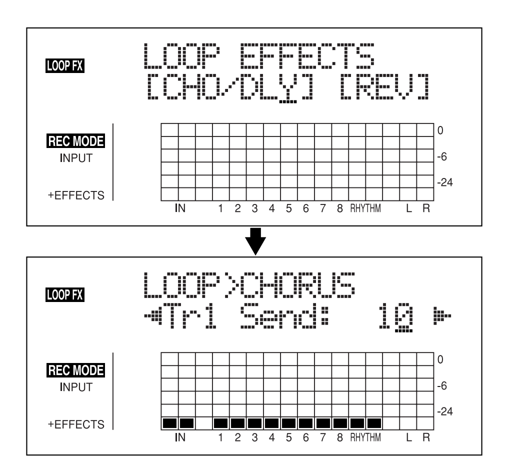
Evita que los sonidos enmudecidos puedan apreciarse fácilmente.

Funciones de los parámetros de los efectos loop

Procedimiento de Configuración

1. Pulse [LOOP EFFECTS].

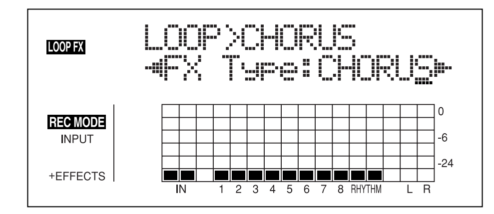
2. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “CHO/ DLY” o “REV”, y pulse [ENTER].



3. Pulse CURSOR [◁] [▷] hasta que “FX Type” o “Type” aparezca, luego gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el efecto Loop.

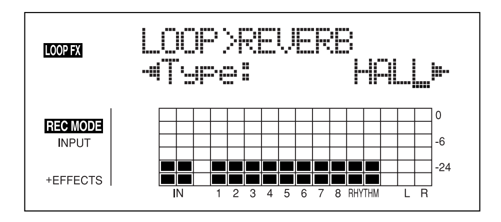
Si usa CHO/DLY

Seleccione “CHORUS”, “DELAY” o “DBLN” (doblado).

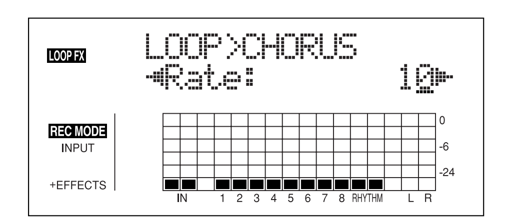


Si usa REV

Seleccione “HALL” o “ROOM.”



4. Para cambiar los ajustes del efecto seleccionado, pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el parámetro y gire el dial TIME/VALUE para cambiar el valor ajustado.



5. Cuando haya finalizado de realizar ajustes, pulse [EXIT] repetidamente para volver a la pantalla PLAY.

Lista de Parámetros

CHORUS/DELAY/DBLN (Doubling)

Selecciona el efecto Chorus, Delay o Doble.

FX Type

Ajusta el tipo de efecto.

CHORUS:
Un sonido ligeramente desafinado se añadirá al sonido directo, añadiendo cuerpo y amplitud al sonido final.

DELAY:
Este parámetro crea un sonido grueso aplicando un sonido retrasado al sonido directo.

DBLN:
Añadiendo un sonido ligeramente retrasado al sonidi directo, este efecto produce la impresión de múltiples fuentes de sonido sonando simultáneamente. El sonido retrasado saldrá desde el lado opuesto a la panoramización de la pista de reproducción.

■ Cuando “CHORUS” es seleccionado

Rate **0–100**

Ajusta el rango del efecto Chorus.

Depth **0 –100**

Ajusta la profundidad del efecto Chorus.

Pre Dly **0.5–50.0 ms**

Ajusta el tiempo necesario para la salida del sonido del efecto después de la salida del sonido directo.

E.Level **0–100**

Ajusta el volumen del sonido del efecto.

■ Cuando “DELAY” es seleccionado

Dly Tme **10–1000 ms**

El parámetro ajusta el tiempo de Delay (P.Ej., el intervalo en que el sonido se retrasará).

Feedback **0–100**

Este parámetro ajusta la cantidad de realimentación. Cambiar la cantidad de realimentación causará que el número de repeticiones del sonido retrasado cambie.

E.Level **0–100**

Este parámetro ajusta el nivel de volumen del sonido del Delay.

Rev Send **0–100**

Ajusta el nivel de volumen de la Reverb que se aplicará al sonido del Delay.

■ Cuando “DBLN” esté seleccionado

Dly Tme **0.5–50.0 ms**

Este parámetro ajusta el tiempo de Delay (P.Ej., el intervalo para el que el sonido se retrasa).

E.Level **0–100**

Ajusta el nivel de volumen del sonido del Delay.

REVERB

Reverberación (o Reverb) es el efecto causado por la atenuación ondas de las ondas de sonido en un espacio acústico, o una simulación digital de este efecto. Esta atenuación se produce por los complejos rebotes de las ondas de sonido contra los límites del recinto en cuestión como paredes, techo, objetos, etc. Estas reflexiones junto a la absorción del sonido realizada por algunos objetos disipan la energía acústica en un cierto periodo de tiempo (denominado tiempo de atenuación. Decay Time). El oído humano percibe este fenómeno como un efecto conínuo de sonido.

Type

Este parámetro selecciona el tipo de Reverb.

ROOM:
Simula la reverberación en una sala pequeña.

HALL:
Simula la reverberación en una sala de conciertos.

Rev Time **0.1–10.0**

Ajusta la duración (tiempo de la reverberación).

Tone **-12– +12**

Ajusta el sonido.

E.Level **0–100**

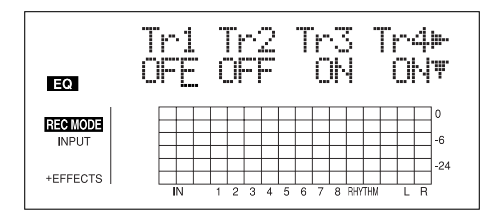
Ajusta el volumen del sonido de la Reverberación.

Funciones de los Parámetros Track EQ

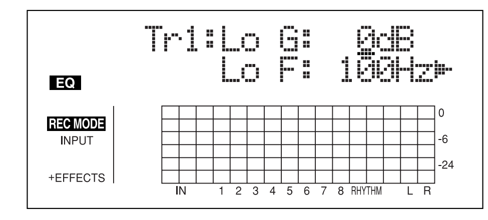
Procedimiento de configuración

1. **Pulse [EQ].**
2. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para ajustar el parámetro EQ On/Off para cada pista.**

* *Si pulsa un botón REC TRACK desplazará el cursor a la pista correspondiente al botón pulsado.*



3. **Para cambiar los ajustes de EQ, pulse CURSOR [▽] repetidamente para que aparezca la pantalla de parámetros, luego gire el dial TIME/VALUE para cambiar los valores de ajuste.**



4. **Una vez completado el ajuste, pulse [EQ] o [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

Lista de Parámetros

Se trata de un ecualizador de cuatro bandas independiente para cada pista.



Si usted ajusta el ecualizador mientras escucha el sonido, puede percibir un sonido de cliick. No se trata de un mal funcionamiento. Si el ruido resulta molesto, realice ajustes cuando el sonido no esté en reproducción.

On/Off — **OFF, ON**

Este parámetro activa/desactiva el ecualizador.

Lo G — **-12– +12 dB**

Ajuste de la ganancia (-12 a +12 dB) del ecualizador de bajas frecuencias (tipo Shelving).

Lo F — **40 Hz–1.5 kHz**

Ajuste de la frecuencia central (40Hz to 1.5 kHz) del ecualizador de bajas frecuencias (tipo shelving).

Hi G — **-12 – +12 dB**

Ajusta la ganancia (-12 a +12 dB) del ecualizador de altas frecuencias (tipo shelving).

Hi F — **500 Hz–18.0 kHz**

Ajusta la frecuencia central (500 Hz a 18 kHz) del ecualizador de altas frecuencias (tipo shelving).

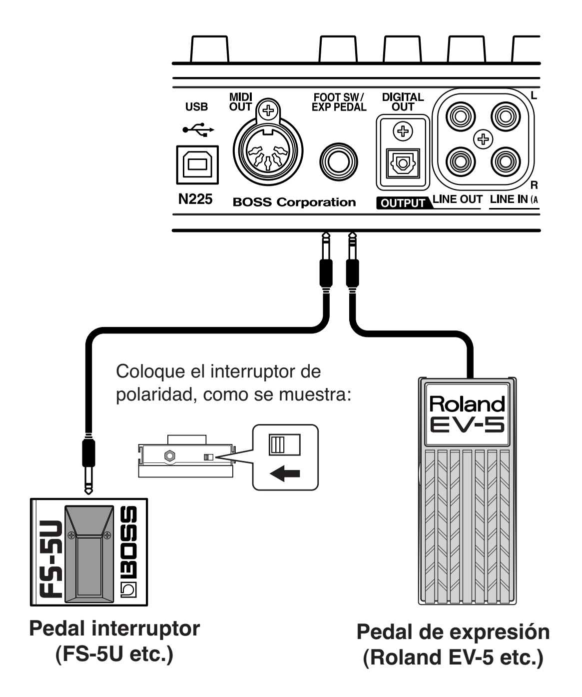
MEMO

Sección 5

Otras funciones convenientes

Usar un pedal interruptor o de expresión

Puede conectar un pedal interruptor opcional (como el BOSS FS-5U o el Roland DP-2) o un pedal de expresión (como el Roland EV-5 o el BOSS FV-300L) a la conexión FOOT SW/ EXP PEDAL del panel trasero, lo que le permite usar los pies para controlar varias funciones.



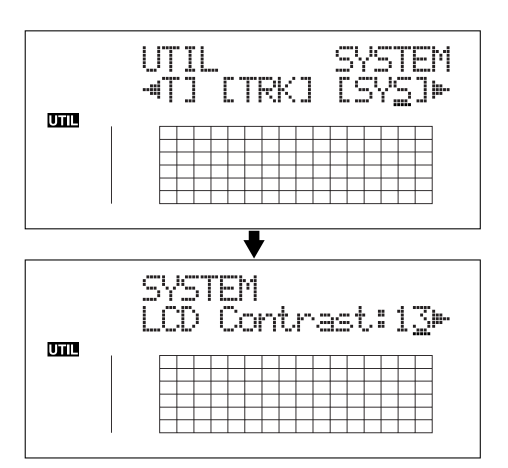
* *Use sólo el pedal especificado (EV-5, FV-300L). Si conecta otros pedales de expresión, se arriesga a causar errores o daños a la unidad.*

* *Con el EV-5 y el FV-300L, ajuste el volúmen MIN a 0.*

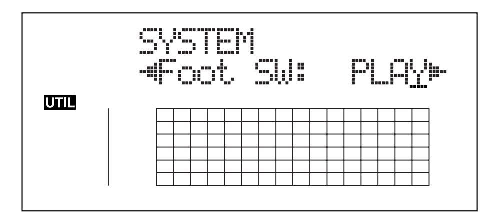
Al usar un pedal interruptor

Use el siguiente procedimiento para establecer la función del pedal.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "SYS" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] y seleccione "Foot SW".**



4. **Gire el dial TIME/VALUE y seleccione la función del pedal**

   Cada vez que pisa el pedal:

   PLAY: La canción se reproducirá o se detendrá.

   PUNCH: Para pinchar y dejar de pinchar.

   FX: El efecto se activará o se desactivará.

5. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla de reproducción.**

   * *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Al usar un pedal de expresión

Las funciones del pedal según los ajustes de efecto:

λ **Funciona como un wah-wah cuando se establece Wah (p. 126) en "PEDAL".**

λ **Funciona como un pedal de volúmne cuando se establece Foot Volume (p. 120) en "ON".**

λ **Funciona como un pedal de sostenimiento de sonido de sinte cuando se establece Pedal Hold para Guitar Synth (p. 120) y está en "ON."**

λ **Funciona como Pitch shifter cuando se establece Pitch Shifter (p. 123) en "PEDAL".**

Afinar un instrumento (Tuner)

La BR-864 incorpora una funciónde afinación cromática que le permite afinar su instrumento rápidamente.

El afinador incorporado acepta bajo y gutarra.

Como ejemplo le explicaremos como usar el afinador para afinar una guitarra.

* *No se puede grabar ni reproducir mientras se está afinando.*

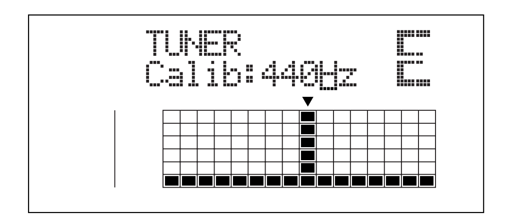
Examine los siguientes puntos antes de empezar.

- Que la guitarra esté conectada a GUITAR/BASS INPUT.
- Que el indicador [GUITAR/BASS] del botón INPUT SELECT esté iluminado.
- Que GUITAR/BASS INPUT SENS esté bien ajustado (léase “Ajustar la sensibilidad de entrada” (p. 32)).

Si el indicador [GUITAR/BASS] está apagado pulse [GUITAR/BASS] para encenderlo.

Ir al afinador

1. Pulse [TUNER] para acceder a la pantalla Tuner.



2. Para salir del afindor pulse [TUNER] de nuevo (o [EXIT]) para volver a la pantalla Play.

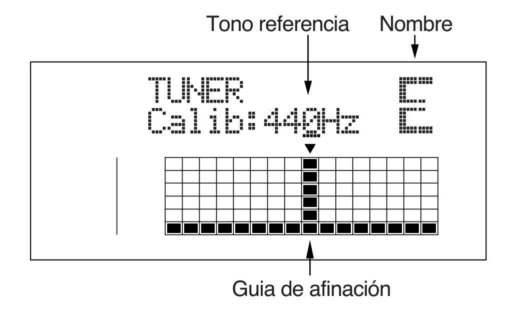


Si no quiere escuchar sonido, baje el deslizador MASTER.

* *No puede pasar a otra pantalla que no sea la de reproducción desde la pantalla Tuner.*

Explicación de las indicaciones que aparecen mientras se afina

Al usar el afinador de la BR-864, el tono referencia se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla, y el nombre de la nota a la derecha. La parte inferior mostrará una guia de afinación para indicar la difernecia entre el sonido entrante y la nota mostrada.



Si la diferencia entre la frecuencia entrante y la correcta es menor de +/-50 cents, la guia indicará la cantidad de diferencia.

Fíjese en la guia hasta conseguir que alcance la posición vertical, tal y como se muestra en la ilustración anterior.

Sección 5

Afinar

1. **Toque una nota con la cuerda que está afinando.**
   La pantalla indicará el nombre de la nota más cercana a la frecuencia producida por la cuerda.

* *Toque la cuerda al aire.*

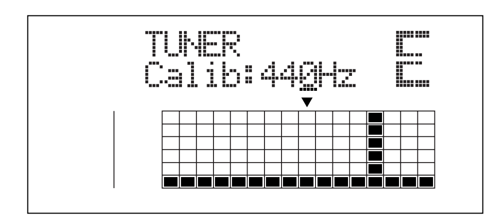
2. **Continue afinando hasta que aparezca el nombre de la nota que está afinando en la pantalla.**

Afinación normal

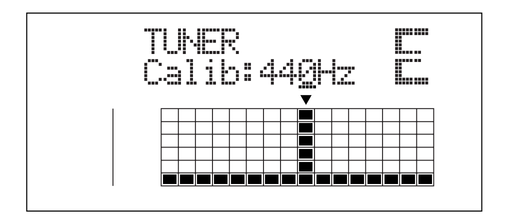
	7ª cuerda	6ª cuerda	5ª cuerda	4ª cuerda	3ª cuerda	2ª cuerda	1ª cuerda
Guitar	B	E	A	D	G	B	E
Bajo			B	E	A	D	G

3. **Mire la guia de afinación mietras afina para que la linea se coloque en laposición vertical τ.**
   Si el tono de la cuerda oscila entre +/-50 cents del tono adecuado, la guia mostrará la diferencia.

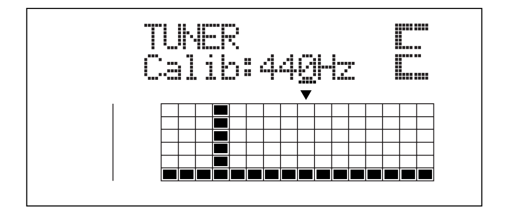
Su instrumento está afinado por encima de la nota correcta (#)



Su instrumento está correctamente afinado



Su instrumento está afinado por debajo de la nota correcta (♭)



4. **Repita los pasos 1–3 para cada cuerda.**

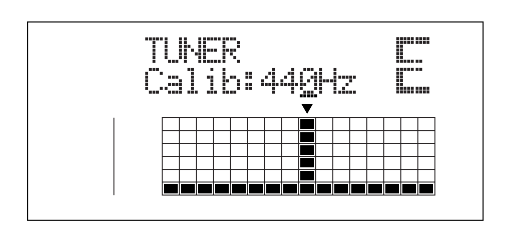
* *Si está afinando una guitarra que tiene un brazo de vibrato, el resto de las cuerdas pueden desviarse. En este caso, debe afinar aproximadamente todas las cuerdas, y luego realizar una afinación más fina.*

Ajustar la frecuencia referencia para el afinador

La frecuencia referencia suele ser A4 (el La central de un teclado de piano) del instrumento que sirve de refernecia para afinar, por ej. el piano. En la BR-864, puede establecer el tono de referencia entre 435 y 445 Hz.

* *La frecuencia predefinida es 440 Hz.*

1. **Pulse [TUNER] para acceder a la pantalla Tuner.**



2. **Gire el dial TIME/VALUE para cambiar el tono de referencia.**
   Calib (Calibrar): 435–445 Hz

3. **Para salir del afinador, pulse [TUNER] otra vez (o [EXIT]) para volver a la pantalla de reproducción.**

Copiar canciones difíciles (Phrase Trainer)

Su BR-864 incorpora “**Phrase Trainer**”. El “entrenador de frases” graba desde el dispositivo conectado en la entrada, como un CD o un MD y le permite reproducir una parte de la grabación las veces que quiera permitiéndole practicar esa parte. Puede también ralentizar la reproducción como ayuda para copiar frases rápidas o eliminar el sonido del solo de guitarra y tocar junto con la base rítmica para practicar.

NOTE

El Phrase Trainer puede usarse con las pistas 3 y 4 también.

* *No puede grabar mientras usa el Phrase Trainer (Time Stretch o Center Cancel).*
* *Los siguientes botones están desactivados mientras usa Phrase Trainer.*

  [PAN], [EQ], [LOOP EFFECTS], [TONE LOAD], [RHYHM PAD]
* *La guia de ritmo no sonará mientras está activado Phrase Trainer.*

1. **Grabe la canción que quiera copiar en las pistas 3 y 4.**

   Para grabar con la BR-864, lea “Grabación básica” (p. 37).
2. **Repetir el bucle que quiere copiar.**

   Ésto le ayudará a practicar y copiar una frase difícil o un solo de guitarra seleccionando la parte que quiera repetir.

   Para repetir una parte de la canción, léase “Repetir la reproducción (Repeat)” (p. 49).
3. **Al usar las funciones Time Stretch y Center Cancel, pulse [PHRASE TRANER] para iluminar el indicador.**

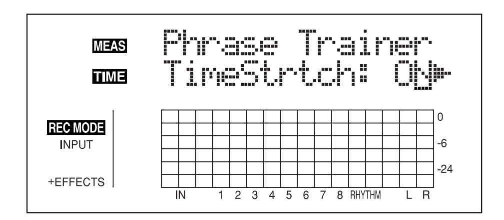
   Cada vez que pulse [PHRASE TRAINER], la función se activará (encendiendose el indicador [PHRASE TRAINER]) o se apagará.

* *Cuando usa las dos funciones a la vez, Time Stretch y Center Cancel, no se ilumina.*

Ralentizar la velocidad (Función Time Stretch)

Ésta función le permite reducir la velocidad de la reproducción hasta la mitad sin cambiar el tono.

1. **Pulse [PHRASE TRAINER].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para elegir “TimeStrtch” y gire el dial TIME/VALUE para ponerlo en “ON”.**



ON: Reduce a la mitad la velocidad sin cambiar el tono.

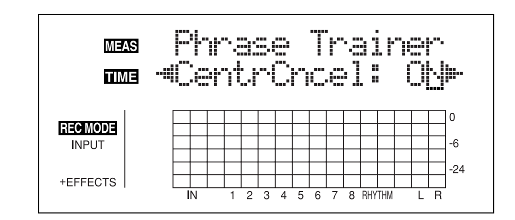
OFF: No cambia ni el tono ni la velocidad.

Cancelar el sonido central (Función Center Cancel)

Ésta función le permite quitar el sonido del centro de la reproducción (por ej. la voz o solos de guitarra).
Ésto es muy útil si quiere practicar con los instrumentos de fondo.

* *Según cómo esté grabada la canción puede resultar imposible silenciar el sonido central por completo.*

1. **Pulse [PHRASE TRAINER].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para elegir “CentrCncel” y girar el dual TIME/VALUE hasta “ON”**



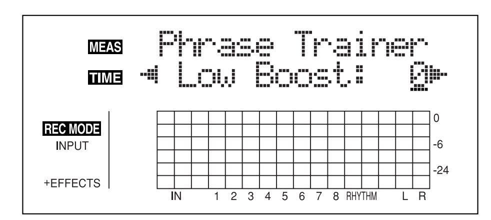
ON: Elimina el sonido central (ej. voz o guitarra).

OFF: Reproducción normal.

Realice el siguiente procedimiento si el sonido central no se elimina como esperaba o si quiere enfatizar el bajo.

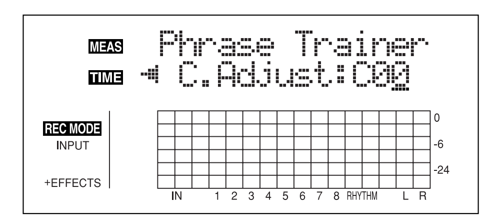
* *Cuando CentrCncel está desactivado las siguientes operaciones están deshabilitadas.*

3. Para enfatizar el sonido del bajo, pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "Low Boost" y gire el dial TIME/VALUE para ajustar de enfatización del bajo.



4. Pulse CURSOR [▷] para seleccionar "C.Adjust" y gire el dial TIME/VALUE y ajuste el valor del volúmen que afecte al sonido que quiera eliminar.

* *Según cómo esté grabada la canción puede resultar imposible silenciar el sonido por completo.*



5. Pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

* *Puede usar a la vez las funciones Time Stretch y Center Cancel.*

Sincronizar dispositivos MIDI

En este capítulo, aprenderá las prestaciones básicas de la interfície MIDI y cómo sincronizar la salida con un secuenciador MIDI.

Fundamentos del MIDI

MIDI significa Musical Instrument Digital Interface (Interfície digital para instrumentos musicales). Es un estándar internacional que permite intercamiar datos de música de sonido entre ordenadores e intrumentos de música electrónica compatibles MIDI, aunque sean de marcas diferentes.

Conectores MIDI

Los mensajes MIDI (los datos que usa el MIDI) se transfieren mediante tres tipos de conector.

MIDI IN:

Recive mensajes MIDI desde otro dispositivo MIDI.

MIDI OUT:

Envia mensajes MIDI desde la BR-864.

MIDI THRU:

Envia los mensajes MIDI que llegan al conector MIDI IN.

* *La BR-864 incorpora sólo el conector MIDI OUT.*

Canales MIDI

El MIDI le permite controlar dos o más dispositivos con un solo cable MIDI. Ésto es posible porque proporciona múltiples canales de control.

Puede imaginar los canales MIDI como canales de televisión. Aunque muchos canales de emisión se están recibiendo por el aire, como canales midi en un cable, un televisor muestra solamente uno, el que está puesto.

Igualmente, si el canal MIDI usado por el emisor es el 1, el canal del receptor tendrá que ser también el 1, o no se recibirá ninguna transmisión.

Sobre las Tablas de implementación MIDI

El MIDI permite una amplia variedad de instrumentos electrónico-musicales comunicandose entre ellos. De todas formas, no es necesario que todos los dispositivos envien todos los tipos de mensajes MIDI. Sólo los mensajes aceptados por ambos dispositivos pueden se comprendidos.

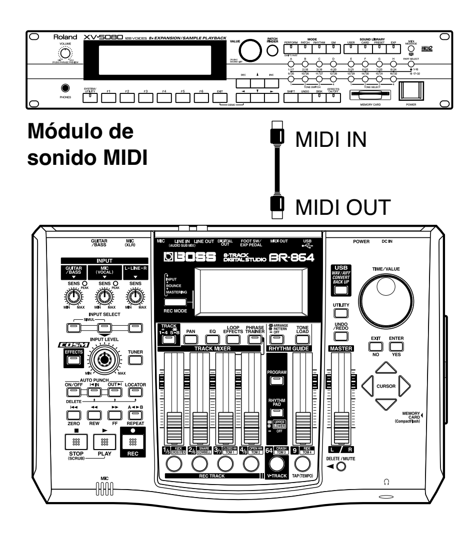
El manual de instrucciones de cada dispositivo MIDI, incluye una “Tabla de implementación MIDI”. Esta tabla simplifica el envio y recepción de los mensajes MIDI apropiados. Cuando quiera conectar dos dispositivos MIDI deberia comparar sus Tablas de implementación para saber los mensajes que puede usar.

* *Para más detalle soblre el MIDI de la BR-864, léase “Implementación MIDI” (p. 185).*

Usar la guia de ritmo para reproducir un módulo de sonido externo

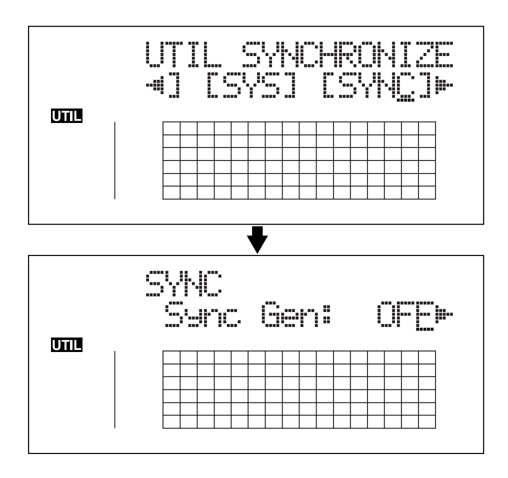
El siguiente procedimiento le explica cómo usar un módulo de sonido externo MIDI como guia de ritmo.

1. **Use un cable MIDI para conectar la BR-864 y su módulo de sonido MIDI tal y como abajo se muestra.**



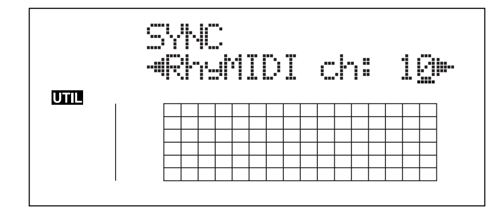
2. **Pulse [UTILITY].**

3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYNC” y pulse [ENTER].**



Sección 5

4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para escoger "RhyMIDI ch".**



5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el canal MIDI (1–16).**

   Si escoge "OFF," los mensajes de nota de la guia de ritmo no se transmitirán.

6. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

MEMO

Los sonidos producidos por la guia de ritmo y sus correspondientes nº de nota se detallan a continuación.

Sonido Rhythm Guide	Nº de nota	
Baqueta	G1	(31)
Metroónomo (clic)	A 1	(33)
Metrónomo (campanilla)	A#1	(34)
Bombo	C 2	(36)
Caja	D 2	(38)
Timbal 4	F 2	(41)
Charles cerrado	F#2	(42)
Timbal 3	A 2	(45)
Charles abierto	A#2	(46)
Timbal 2	C 3	(48)
Cras	C#3	(49)
Timbal 1	D 3	(50)
Ride	D#3	(51)
Cencerro	G#3	(56)

Las afinaciones están basadas en el estándar GS/GM. En el caso de que su módulo de sonido no esté basado en esta tecnologia, tendrá que realizar ajustes en su dispositivo MIDI para cambiar los sonidos que corresponden a cada nº de nota. Para más detalle respecto a estos ajustes, léase el manual de su módulo de sonido MIDI.

* *Si está usando un módulo de sonido para reproducir la guia de ritmo, use los controles del dispositivo externo para ajustar el nivel del volúmen.*

Sincronizar la reproducción con un secuenciador MIDI

La BR-864 puede operar en sincronia con un secuenciador MIDI.



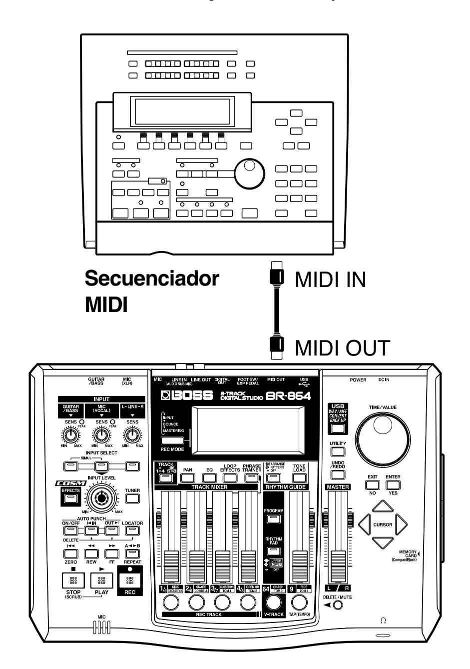
Es posible sincronizar con un secuenciador MIDI usando la BR-864 como dispositivo maestro (Master), pero no con la BR-864 como dispositivo esclavo.

* *Para detalles sobre el uso de su secuenciador MIDI, léase su respectivo manual operativo. Para información respecto a MMC, léa la p. 144.*

Reproducción sincronizada con la BR-864 como master

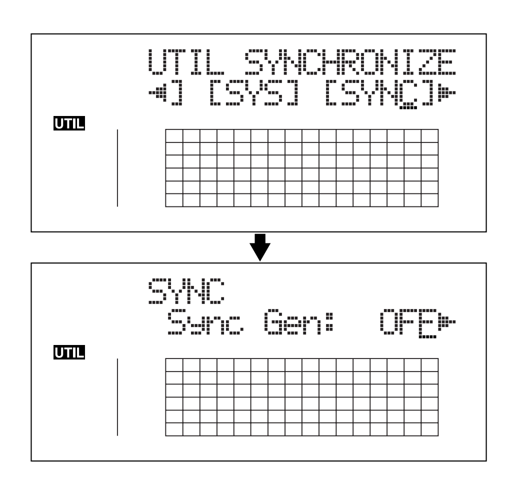
El siguente procedimiento le explica cómo sincronizarse con un secuenciador MIDI.

1. **Use un cable MIDI para conectar la BR-864 y su secuenciador MIDI tal y como abajo se muestra.**

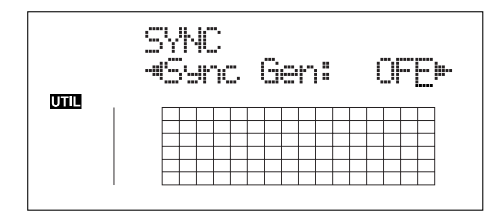


2. **Pulse [UTILITY].**

3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "SYNC" y pulse [ENTER].**



4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "Sync Gen" y gire el dial TIME/VALUE para ajustar Sync generator.**



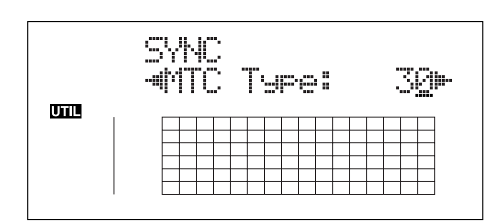
OFF: No se envian señales de sincronia.

MTC: Se transmite el código de tiempo MIDI.

MCK: Envia el reloj MIDI basado en el tempo establecido para la guia de ritmo (p. 90).

* *Si está seleccionado "OFF" o "MCK" pase al paso 6.*

5. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "MTC Type" y gire el dial TIME/VALUE para establecer el tipo de MTC.**



Verifique las especificaciones de su secuenciador MIDI y ajuste el MTC de la BR-864.

30: 30 frames/segundo, formato "non-drop". Utilizado para dipositivos como cintas magnetofónicas y video NTSC en blanco y negro (usado en Japón y USA).

29N: 29.97 frames/segundo, "non-drop". Usado para video NTSC color (Japón y USA).

29D: 29.97 frames/seg "drop". Se usa para emitir en video a color NTSC (Japón y USA).

25: 25 frames/segundo. Usado en formatos vídeo SECAM o PAL, equipos de audio y películas) (usado en todo el mundo menos en USA).

24: 24 frames/segundo. Usado para video, audio y cine en USA.

6. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

7. **Igual que cuando sincroniza un secuenciador MIDI usando MTC, cuando usa la guia de ritmo, puede sicronizar el secuenciador usando el reloj MIDI.**

8. **Prepare una canción con datos MIDI para ser oida.**

Cuando la BR-864 comienza a sonar, el secuenciador MIDI empieza en sincronia.

¿Qué son los formatos Drop/Non drop?

Hay estos dos tipos de formatos para video. Con el formato non-drop, los frames son contínuos. Por otro lado, para aceptar el video NTSC color, el formato drop pierde los dos primeros frames de cada minuto excepto en los minutos 10, 20, 30, 40 y 50.

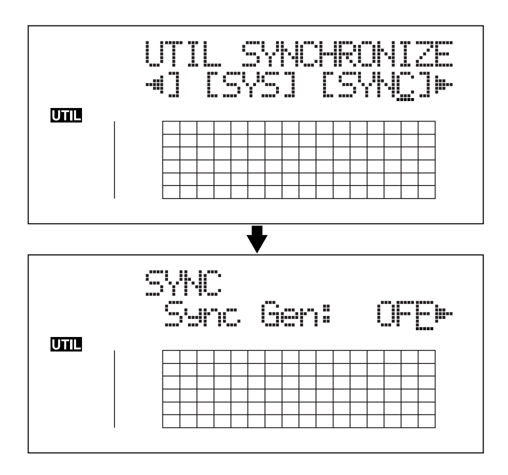
En la mayor parte de la producción de audio, como los formatos non-drop son más sencillos, son más usados. Por otro lado para emisiones, en que el código de tiempo tiene que ser exacto, se usa el formato drop.

Ajustar el offset MTC

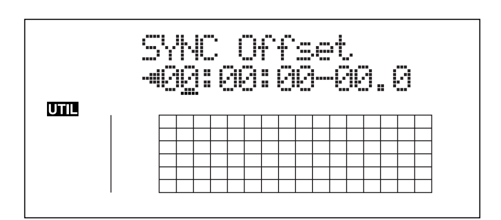
El offset ajusta el tiempo requerido para alinear la reproducción del MTC al sincronizar un dispositivo externo usando el MTC de la BR-864.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "SYNC" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "Offset" y girar el dial TIME/VALUE para ajustar el offset.**



El offset se establece como la diferencia entre el tiempo del código y el tiempo de la canción. Por ej. para reproducir un dispositivo externo con el timing abajo mostrado sincronizado con el MTC, cuando la canción esté en "01h00m00s00" ajuste el offset como sigue:

Timing de la canción	MTC del dispositivo	Ajuste Offset
01h00m00s00	01h30m00s00	00h30m00s00
01h00m00s00	00h30m00s00	23h30m00s00

4. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Usar MMC

MMC significa "MIDI Machine Control" (máquina de control MIDI) es un protocolo que utiliza los mensajes MIDI Exclusivos de Sistema para controlar a distancia múltiples dispositivos MIDI desde un dispositivo. La BR-864 acepta el protocolo MMC.

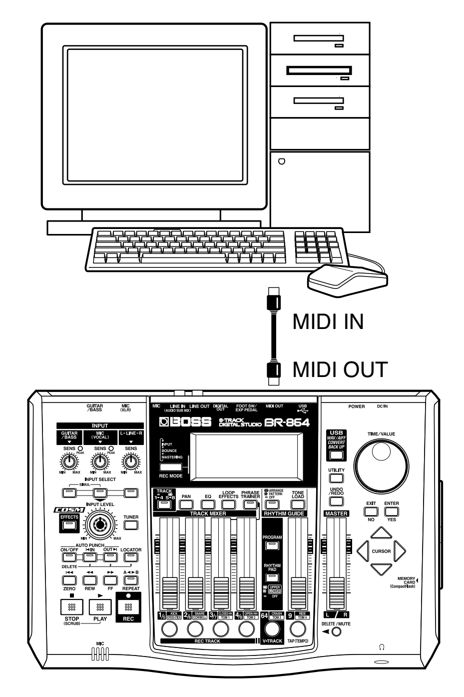
Con MMC, la BR-864 puede enviar órdenes como PLAY, STOP y FF a dispositivos MIDI conectados.

MEMO

Algunos dispositivos MIDI no soportan la funcionalidad MMC de la BR-864. Si es así, no podrá usar la BR-864 con los procedimientos aquí escritos. Para detalles respecto a la funcionalidad MMC aceptada por la BR-864, léase "Implementación MIDI" (p. 185).

Usar dispositivos compatibles con MMC y BR-864

Esta sección explica cómo sincronizar la reproducción con un secfuenciador de un ordenador que acepte MMC y MTC. Realice las conexiones tal y como abajo se muestra.

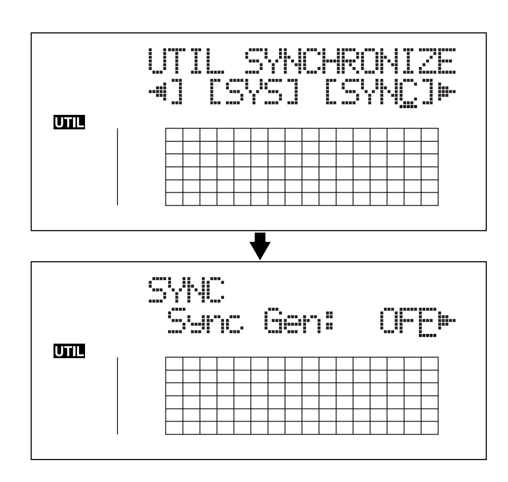


La BR-864 hará de master para MMC y MTC.

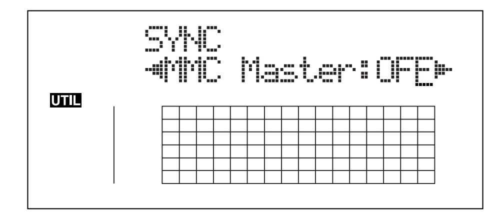
Siga este procedimiento para ejecutar play, stop, FF y otras funciones de un programa secuenciador con la BR-864.

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "SYNC" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "MMC Master" y girar el dial TIME/VALUE para ajustar el modo MMC.**



OFF: MMC no se transmitirá.

MASTER: Se envia información MMC. La BR-864 es la maestra del dispositivo externo MIDI.

* *Para detalles sobre la funcionalidad MMC que acepta la BR-864, léase "Implementación MIDI" (p. 185).*

4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para escoger "Sync Gen" y gire el dial TIME/VALUE para escoger "MTC".**

5. **Realice ajustes en su secuenciador software.**

   Realice los siguientes ajuste en su programa. Para más detalle sobre éstos, acuda el manual de su secuenciador.

   MTC: receive

   MTC type: El mismo ajuste que en el tipo MTC de la BR-864

   MMC: receive

6. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Sección 5

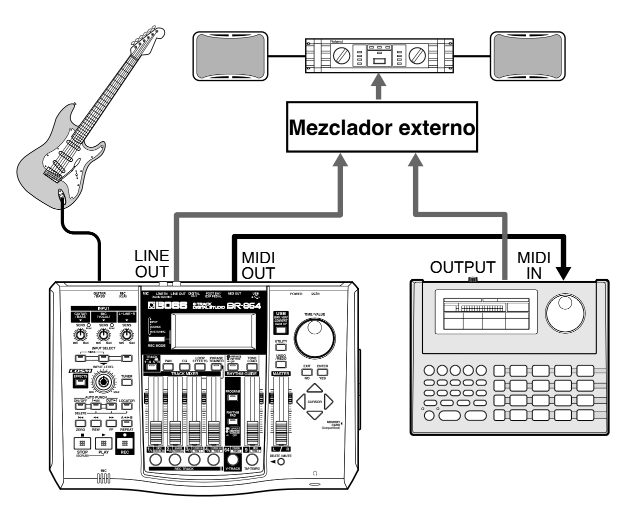
Mezclar la salida de un dispositivo MIDI con la de su BR-864 (Audio Sub Mix)

La función Audio Sub Mix le permite mezclar la señal de que entra por LINE IN con la señal que se envia por LINE OUT.

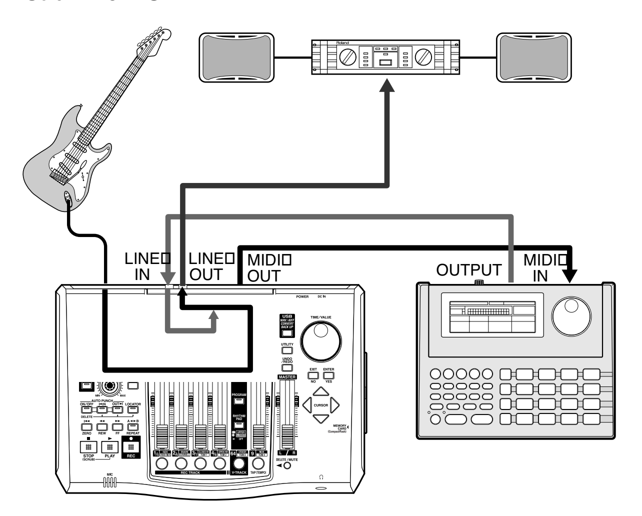
Al sincronizar la reproducción de la BR-864 y un dispositivo externo MIDI, puede usar esta función para mezclar el sonido del dispositivo con el sonido de la BR-864, por lo que no necesita un mezclaodr externo.

También puede enviar la señar del dispositivo MIDI sin tener que grabarlo en una pista primero y así agilizar el uso de las pistas de la BR-864.

Sub Mixer : OFF



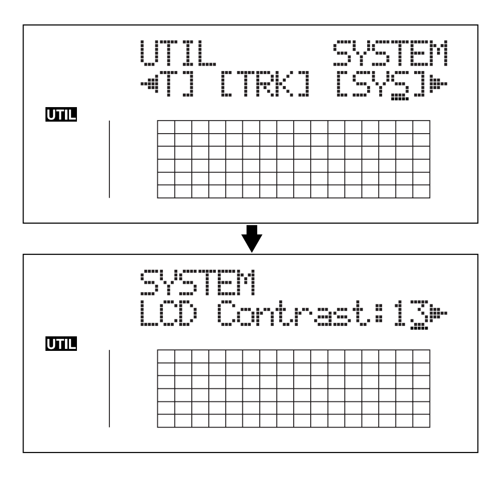
Sub Mixer : ON



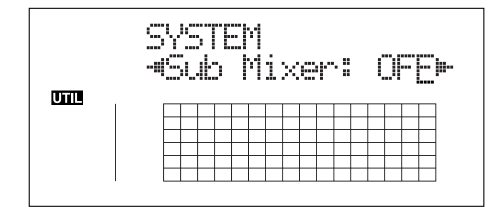
Usar la función Audio Sub Mix

1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "SYS" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar "Sub Mixer" y gire el dial TIME/VALUE para ponerlo en "ON".**



4. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

5. **Gire el pontenciómetro LINE SENS para ajustar la sensibilidad de entrada del dispositivo externo MIDI.**



Cuando el interruptor AUDIO SUB MIX está activado, si pulsa INPUT SELECT [LINE], iluminando su indicador, la señal de LINE IN que pasa por la grabadora/mezcladora tiene prioridad y la función AUDIO SUB MIX no funcionará.

Inicializar los ajustes de la BR-864

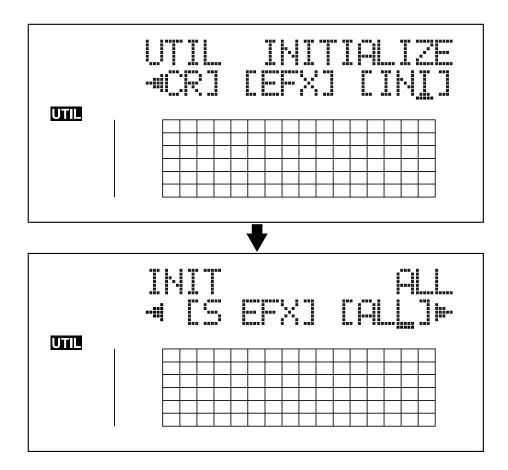
Inicializar todos los ajustes de la BR-864

Para recuperar los ajustes de fábrica. Los siguientes parámetros se inicializarán a la vez:

- Ajustes de sistema
- Efectos (User Patches/Song Patches)
- Rhythm Guide (Arrangements/Patterns/Drum Kits)

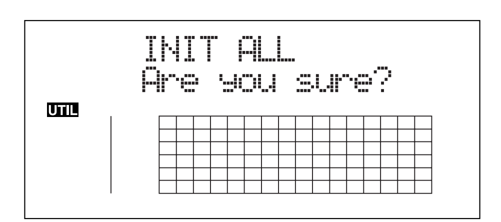
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “INI” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse PARAMETER CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “ALL” y pulse [ENTER].**

   Aparece el mensaje “Are you sure?” aparece en la pantalla preguntándole se está seguro.



4. **Para seguir con la inicialización puse [ENTER] (YES).**

   Para cancelar pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

   Al pulsar [ENTER], comienza la inicialización.

   Después de la inicialización vuelve a la pantalla Play.



Puede llevar la misma inicialización con “INIT ALL” manteniendo pulsado INPUT SELECT [GUITAR/BASS], [MIC], y [LINE] mientras enciende el interruptor POWER poniéndolo en ON, y luego pulsando [ENTER].

Inicializar los ajustes de sistema

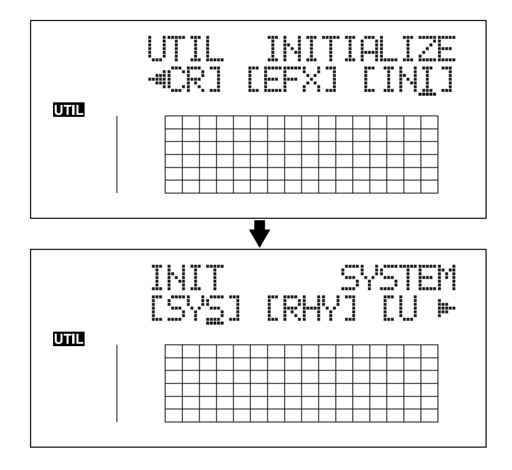
Siga este procedimiento para inicializar los parámetro del sistema.

☞

Se da una lista de ajustes para cada parámetro en la “Lista de parámetros” (p. 178).

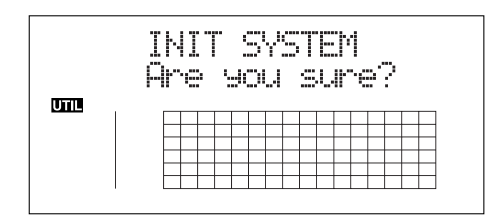
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “INI” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYS” y pulse [ENTER].**

   El mensaje de confirmación “Are you sure?” aparece.



4. **Para continuar con la inicialización pulse [ENTER] (YES).**

   Para cancelar pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

   Al pulsar [ENTER] la inicialización comienza.

   Después de la inicialización vuelve a la pantalla Play.

Inicializar los ajustes de efecto

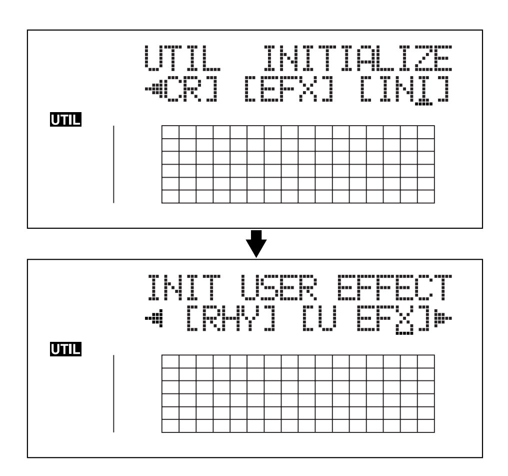
El siguiente procedimiento sirve para inicializar los patches de efectos de canción y de usuario.



Se proporciona una lista de los ajustes iniciales de cada parámetro en “Lista de parámetros” (p. 178).

1. **Pulse [UTILITY].**

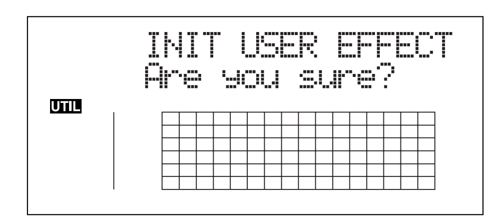
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “INI” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “U EFX” (patches de usuario) o “S EFX” (patches de canción) y pulse [ENTER].**

   Aparece en la pantalla el mensaje “Are you sure?”.

   (Ejemplo) cuando selecciona “U EFX”



4. **Para continuar con la inicialización pulse [ENTER] (YES).**

   Para cancelar pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

   Al pulsar [ENTER] empieza la inicialización.

   Después de la inicialización vuelve a la pantalla Play.

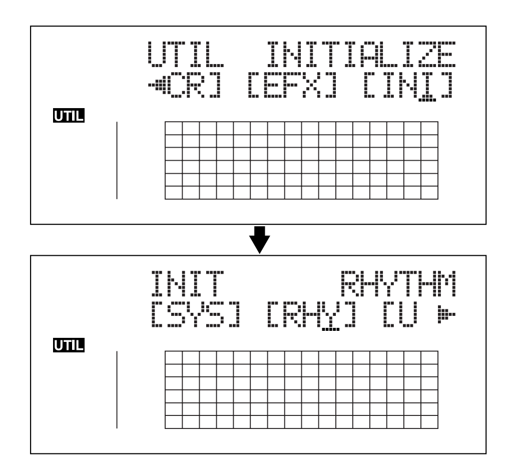
Inicializar en la guia de ritmo arrangements/patterns/drum Kits

Ésto inicializa los arreglos, los patrones y los kits de bateria de la guia de ritmo.

- En Step Arrangement, Step 1 es el metrónomo.
- En los patrones de canción y en los kits, está vacio.

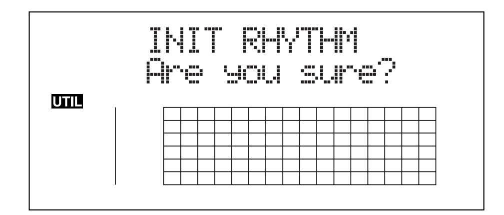
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “INI” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “RHY” y pulse [ENTER].**

   En la pantalla aparece el mensaje de confirmación “Are you sure?”.



4. **Para continuar con la inicialización pulse [ENTER] (YES).**

   Para cancelar pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

   Al pulsar [ENTER] empieza la inicialización.

   Después de la inicialización vuelve a la pantalla Play.

Inicializar la tarjeta de memoria



Tenga en cuenta que todos los datos existentes en la tarjeta se borrarán.

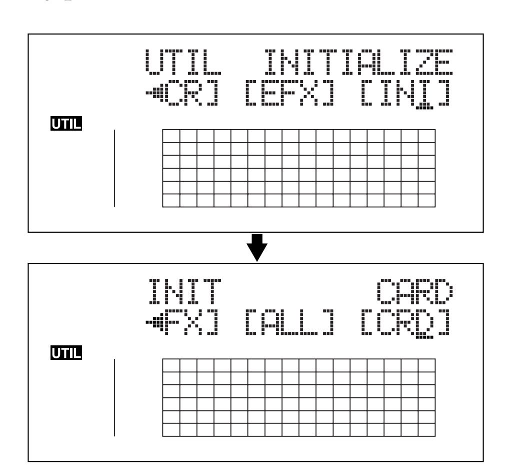
* *Si inicializa la tarjeta de memoria incluida con la BR-864, se perderán las canciones de demostración.*



Antes de insertar o quitar la tarjeta de memoria, apague siempre la BR-864 primero. Si se inserta una tarjeta mientras está encendida, los datos pueden perderse y la tarjeta quedar inservible.

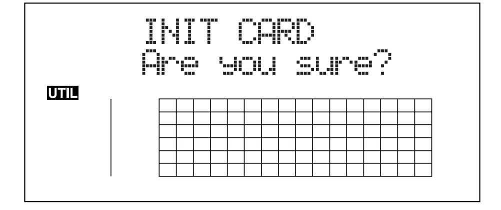
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "INI" y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta "CRD" y pulse [ENTER].**

   Aparece el mensaje de confirmación "Are you sure?" en la pantalla.



4. **Para seguir con la inicialización pulse [ENTER] (YES).**

   Para cancelar pulse [EXIT] (NO) (o [UTILITY]).

   Al pulsar [ENTER] la inicialización comienza.

   Al completar la inicialización aparece "Completed!" en la pantalla.

   Luego aparece "Keep power on! Song creating..." y se crea una canción nueva automáticamente.

   En este caso, el tipo de dato seleccionado es HiFi (MT2).

   Cuando se termina la creación vuelve a la pantalla Play.

* *Según la capacidad de la tarjeta, la inicialización puede tardar hasta más de diez minutos. El progreso de la inicialización se muestra en la pantalla. No apague la BR-864 hasta completar la inicialización.*



No quite la tarjeta de memoria mientras la BR-864 muestra "Keep power on!", se podrian perder los datos de la tarjeta o dejarla inservible.

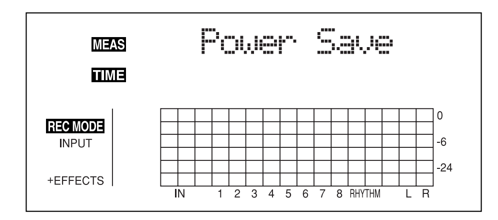
Sección 5

Ahorro energético (Power Save)

La BR-864 está equipada con una función de ahorro de la enregia de las pilas durante el uso de la unidad.

Cuando se activa esta función, si no se usa un botón o el dial TIME/VALUE durante un cierto tiempo, la BR-864 entra en estado de espera y apaga la luz de la pantalla y todos los indicadores.

También, en standby, la pantalla se muestra así:.

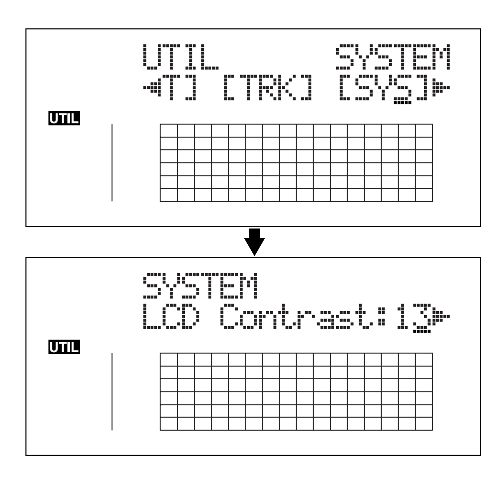


* *Esta fución es muy útil cuando usa la BR-864 con pilas.*

Lleve a caba el siguiente procedimiento para activarla:

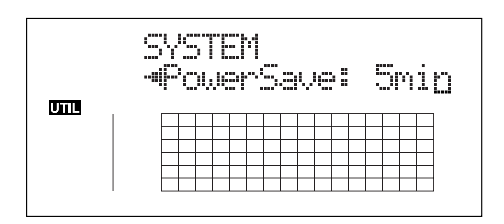
1. **Pulse [UTILITY].**

2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] par mover el cursor a “SYS” y pulse [ENTER].**



3. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para elegir “PowerSave” y gire el dial TIME/VALUE para ajustar el tiempo que tarda en activarse el ahorro.**

   Ajustes válidos: OFF, 1min, 3min, 5min, 10min



4. **Pulse [UTILITY] (o varias veces [EXIT]) para volver a la pantalla Play.**

* *Durante la actualización aparecerá “Keep power on!” en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Desactivar la función de ahorro

Pulse cuaquier botón del panel para desactivarla.

* *Después de desactivarse el ahorra aparece la pantalla Play.*

Lista de parámetros Utility

Los parámetros Utility incluyen los siguientes:

- **“Parámetros de sistema” para funciones de ajuste que afectan a toda la BR-864**
- **“Parámetros Sync” par funciones de sincronización**
- **“Parámetros Scrub” para funciones de ajustes Scrub**
- **“Modo Insert” para ajustes de efectos**

Sobre los parámetros de sistema

Esta sección describe los parámetros de sistema.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYS” y pulse [ENTER].**
3. **Use CURSOR [◁] [▷], para seleccionar el parámetro System, y realice el ajuste con el dial VALUE/TIME.**

LCD Contrast

Ajustes válidos: 1–32 (valor inicial: 13)

Ajusta el contraste de la pantalla.

Asignación pedal interruptor (Foot SW)

Ajustes válidos: PLAY, PUNCH, FX (valor inicial: PLAY)

Ajusta la función para el pedal interruptor (FS-5U o DP-2, opcional) conectado a FOOT SWITCH.

PLAY: Controla las funciones PLAY y STOP.

PUNCH: Controla Punch In/Out.

FX: Controla la activación de los efectos.

Interruptor Audio Sub Mix (Sub Mixer)

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: ON)

Este ajuste activa o desactiva la función Audio Sub Mix (salida mezclada de las entradas LINE IN).

Interruptor Internal mic (Onbrd Mic)

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: ON)

Activa y desactiva el micrófono interno.

AB Quantize (AB Qtz)

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: OFF)

Activa y desactiva la función cuantizar AB.

Cuantizar AB es una función que le permite ajustar el inicio y el final de un bucle en unidades de compás, al ajustar la reproducción en repetición.

Información restante (Remain Inf)

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: OFF)

Indica el tiempo restante de grabación cuando se está grabando o en standby.

Modo ahorro energético (PowerSave)

Ajustes válidos: OFF, 1, 3, 5, 10 (min) (valor inicial: OFF)

Este ajuste activa y desactiva la función de ahorro.

“Power Save” es una función que reduce el consumo, minimizando el gasto energético cuando pasa un rato si usar la unidad (uno, tres, cinco o diez minutos). Muy útil para alargar la vida de las pilas.

Sobre los parámetros Sync

Esta sección describle los parámetros de sincronización.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “SYNC” y pulse [ENTER].**
3. **Use CURSOR [◁] [▷], para seleccionar el parámetro Sync y ajústelo con el dial VALUE/TIME.**

Canal MIDI de guia de ritmo (RhyMIDI ch)

Ajustes válidos: 1–16, OFF (valor inicial: 10)

Ajusta el canal MIDI para la guia de ritmo que se envia por el conector MIDI OUT. Si está desactivado, no se envia nada.

Sync Generator (Sync Gen)

Ajustes válidos: OFF, MTC, MCK (valor inicial: OFF)

Ajusta las señales de sincronización enviadas por MIDI OUT.

OFF: No se envia ninguna señal desde MIDI OUT.

MTC: Se envian señales MTC desde MIDI OUT.

MCK: Se envian señales MIDI CLOCK desde MIDI OUT.

MMC Master

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: OFF)

Este ajuste determina si el código Master MMC se envia desde el conector.

MTC Type

Ajustes válidos: 30, 29N, 29D, 25, 24 (valor inicial: 30)

Ajusta el tipo de código de tiempo MIDI (MTC) que se envia desde MIDI OUT.

30: 30 frames/segundo, formato “non-drop”. Utilizado para dipositivos como cintas magnetofónicas y video NTSC en blanco y negro (usado en Japón y USA).

29N: 29.97 frames/segundo, “non-drop”. Usado para video NTSC color (Japón y USA).

29D: 29.97 frames/seg “drop”. Se usa para emitir en video a color NTSC (Japón y USA).

25: 25 frames/segundo. Usado en formatos vídeo SECAM o PAL, equipos de audio y películas) (usado en todo el mundo menos en USA).

24: 24 frames/segundo. Usado para video, audio y cine en USA.

Offset

Ajustes válidos: 00:00:00-00.0–23:59:59-29.9 (valor inicial: 00:00:00-00.0)

Ajusta el tiempo requerido para alinear el timing de la reproducción de la canción y el MTC al sincronizar un dispositivo externo con la BR-864.

El offset se establece como la diferencia entre el tiempo del código y el tiempo de la canción. Por ej. para reproducir un dispositivo externo con el timing abajo mostrado sincronizado con el MTC, cuando la canción esté en “01h00m00s00” ajuste el offset como sigue:

Timing de la canción	MTC del dispositivo	Ajuste Offset
01h00m00s00	01h30m00s00	00h30m00s00
01h00m00s00	00h30m00s00	23h30m00s00

MEMO

El offset de cada canción se almacena individualmente.

Sobre los parámetros Scrub

Esta sección describe los parámetros Scrub.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a “SCR” y pulse [ENTER].**
3. **Use CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el parámtro Scrub, luego ajústelo con el dial TIME/VALUE.**

Modo Scrub From/To

Ajustes válidos: FROM, TO (valor inicial: FROM)

Ajusta la función del modo scrub.

“Scrub” es una función que reproduce repetidamente material sonoro extremadamente corto (approx 45 msegs).

Puede reproducir en modo scrub manteniendo pulsado [STOP] y pulsando [PLAY].

FROM: Reproduce 45 msegs desde la posición actual.

TO: Reproduce 45 msegs terminando en la posición actual.

Interruptor preview (Preview SW)

Ajustes válidos: ON, OFF (valor inicial: OFF)

Este ajuste activa y desactiva la función preview.

Cuando esta función está activa, al pulsar [REW] durante la reproducción, proporciona un segundo de reproducción desde la posición actual, y si pulsa [FF] el segundo anterior a la posición actual.

Sobre el modo de entrada

Esta sección describe el modo de entrada.

1. **Pulse [UTILITY].**
2. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "SYS" y pulse [ENTER].**
3. **Ajuste el valor con el dial TIME/VALUE.**

Modo Insert

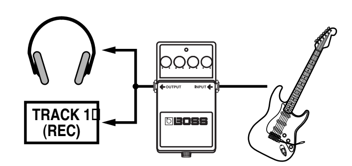
Ajustes válidos: INPUT<NORMAL>, INPUT<REC DRY>, TRACK 1–8, TRACK 1&2–7&8, RHYTHM, MASTER (valor inicial: INPUT<NORMAL>)

Ajusta el objetivo al que se aplican los efectos.

Puede usar ésto par aplicar efectos a sonidos que ya han sido grabados en las pistas.

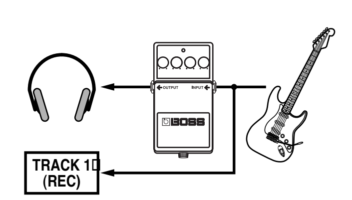
INPUT<NORMAL>:

Los efectos se aplican a la fuente de entrada. Es el ajuste habitual y ya viene predefinido.



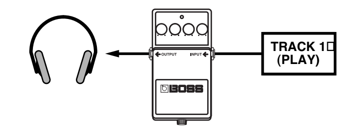
INPUT<REC DRY>:

Pude monitorizar el sonido de la fuente de entrada con los efectos pero los sonidos se graban si los efectos.



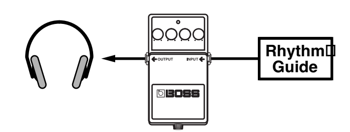
TRACK 1–8, TRACK 1&2–7&8:

Los efectos se aplican a las pistas seleccionadas.



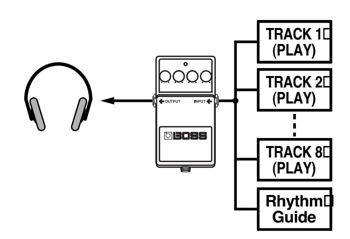
RHYTHM:

Los efectos se aplican a los sonidos de la guia de ritmo.



MASTER:

Los efectos se aplican a los sonidos que salen por la salida general.



Sección 6

USB

Antes de usar USB (supervisión)

La BR-864 está equipada con un conector USB, que le permite conectar la BR-864 directamente a un ordenador, facilitando guardar datos importantes e intercambiar archivos.

¿Qué es USB?

USB, siglas de “Universal Serial Bus” es un tipo de interfície para conectar ordenadores a todo tipo de periféricos.

Usando USB puede conectar varios dispositivos con un solo cable y además proporciona una gran velocidad de transmisión de datos.

Y lo que es más, puede conectar periféricos con el ordenador encendido y son detectados automáticamente (puede que tenga que realizar algunos ajustes con ciertos dispositivos).

Con la BR-864, USB se usa para:

- **Guardar datos de la BR-864**
- **Guardar pistas de la BR-864 en formato WAV/AIFF**
- **Cargar archivos WAV/AIFF en la BR-864**
- **Importar SMFs y crear patrones**
- **Cargar sonidos de bateria desde archivos WAV/AIFF**



Las señales MIDI y las Realtime no se pueden manejar con el conector USB de la BR-864.

Compatibilidad OS

Windows: Windows Me/2000 o posterior

Macintosh: Mac OS 9.1 o posterior

Driver

La BR-864 usa un DRIVER (controlador) estándar que se encuetrra en los sistemas operativos OS. El controlador se instalará automáticamente una vez conectado por USB.

Distribución de los datos en las tarjetas de memoria

Las carpetas y archivos crados se muestran aquí:

```
Directorio raiz
└── Carpeta ROLAND
    ├── Carpeta BR0
    │   ├── Carpeta SONG0000
    │   │   ├── Datos grabados
    │   │   ├── Datos de ritmo
    │   │   ├── Datos de efectos
    │   │   └── Información canción
    │   ├── Carpeta SONG0001
    │   │   ├── Datos grabados
    │   │   ├── Datos de ritmo
    │   │   ├── Datos de efectos
    │   │   └── Información canción
    │   :   (Las carpetas se crean con cada canción)
    ├── Carpeta TONELOAD
    │   └── Archivos WAV/AIFF
    ├── Carpeta SMF
    │   └── Archivos SMF
    └── Carpeta USB
        └── Archivos WAV/AIFF
```

Carpeta ROLAND

La BR-864 no puede transmitir datos MIDI o audio via USB.

Carpeta BR0

Se guardan datos de canción (grabación, arreglos/patrones/percusión, patches de efecto y información de canción).

Carpeta TONELOAD

Se guardan archivos WAV y AIFF para usar como sonidos de percusión (p. 170).

Carpeta SMF

Se guardan archivos SMF para usar en patrones de canción (p. 167).

Carpeta USB

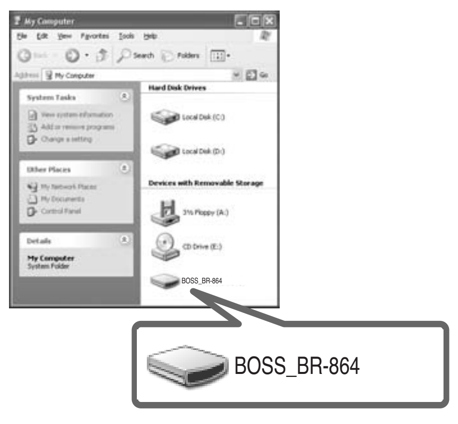
Los archivos WAV y AIFF de pistas de la BR-864 y los de ordenadores (datos de pista convertidos al formato WAV/AIFF) se guardan en esta carpeta (p. 161, p. 164).

Archivos y carpetas creados en tarjetas de memoria se muestran en la pantalla del ordenador.

Al seguir con una operación, el icono “BOSS_BR-864” aparece en la pantalla del ordenador.

* *Con ciertas versiones del sistema operativo Windows, puede que se muestre el icono “Removable Disk (*:)”.*

Ej. Windows XP

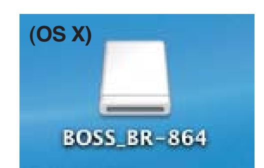


Ej. Windows 2000



Ej. Macintosh

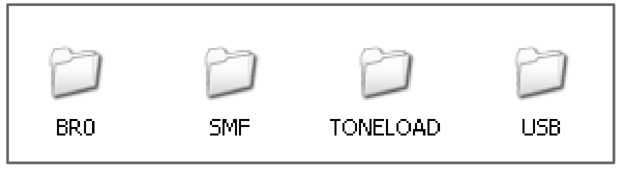




Al hacer clic en el icono “BOSS_BR-864” (o “Removable Disk (*:)”) o doble clic en el icono “BOSS_BR-864” en Macintosh, se muestra la carpeta ROLAND.

Abra esta carpeta para ver las carpetas BR0, TONELOAD, SMF y USB.

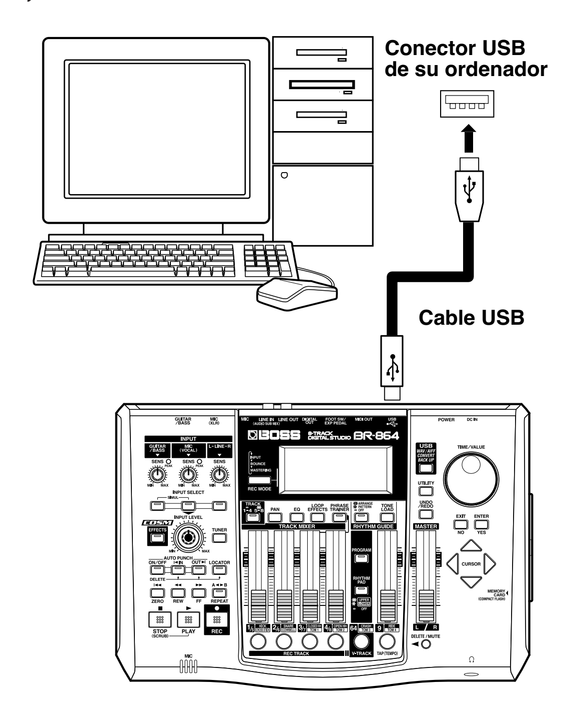
(Ex.)



Conectarse a un ordenador

Use el cable USB para conectar la BR-864 a su ordenador.

* *Los cables USB están disponibles en cualquier tienda de informática.*



Desde la pantalla USB sólo puede pasar a la pantalla de reproducción (Play)

Salvar los datos de la BR-864

Con Windows

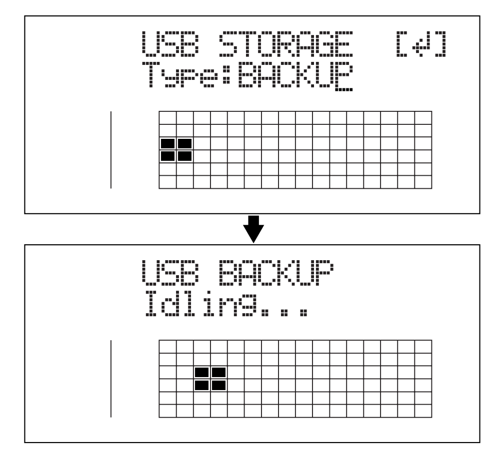
1. Conecte la BR-864 al ordenador con un cable USB.

2. Confirme que la grabadora está detenida y pulse [USB].

Aparece la pantalla de selección USB.

3. Escoja "BACKUP" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].

Aparece la pantalla Idling.



* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

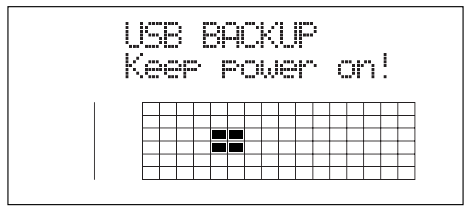
Se añade a la pantalla el icon "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").



4. Salvar los datos.

1) **Haga clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").**

2) **Arrastre la carpeta "ROLAND" a la carpeta del ordenador.**



Al terminar de salvar los datos, vuelve a la pantalla Idling.

MEMO

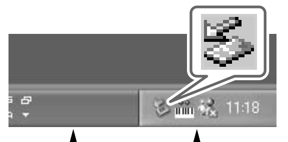
Para recuperar datos almacenados en el ordenador, arrastre la carpeta "ROLAND" hasta el icono "BOSS_BR-864" (o al "Removable Disk (*:)") y se reescribirá.

5. Terminar la conexión con el ordenador.

En My Computer, haga clic con el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") para sacar el disco.

* *Si no funciona este procedimiento para sacar el disco, realice los siguiente:*

1) **Haga clic en el icono de la bandeja de tareas y luego en el mensaje "Stop USB Disk—drive (*:)".**

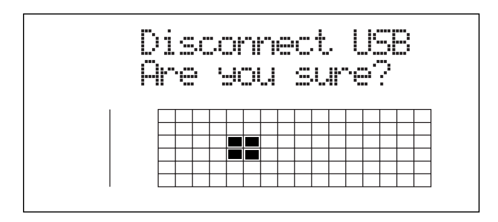


2) **Haga clic en [OK] en "Safe To Remove Hardware" en la ventana de diálogo que aparece.**

6. Pulse en la BR-864 [EXIT].

Vuelve la pantalla de selección USB.

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



7. Al terminar de salvar pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

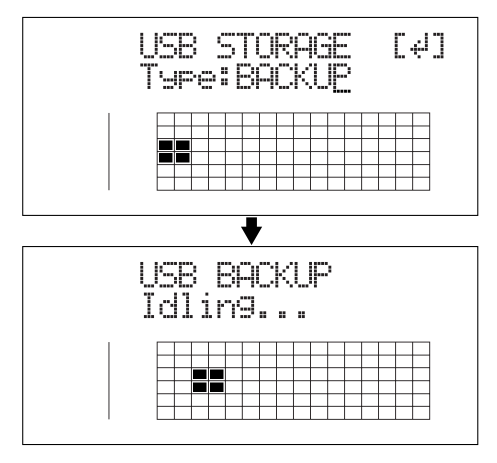
En este punto, puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

Con Macintosh

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
2. **Confirme qu la grabadora está detenida y pulse [USB].**

   Aparece la pantalla de selección USB.
3. **Seleccione “BACKUP” con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**

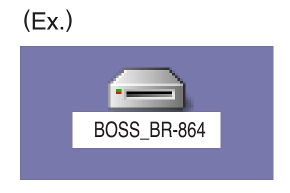
   Aparece la pantalla Idling.



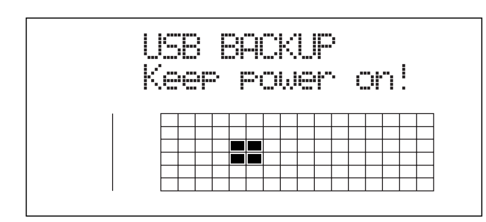
* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

Se añade el icono “BOSS_BR-864”.

(Ex.)



4. **Salve los datos.**
   1) **Haga doble clic en el icono “BOSS_BR-864”.**
   2) **Arrastre la carpeta “ROLAND” a la carpeta del ordenador.**



Al terminar de salvar los datos, vuelve a la pantalla Idling.

MEMO

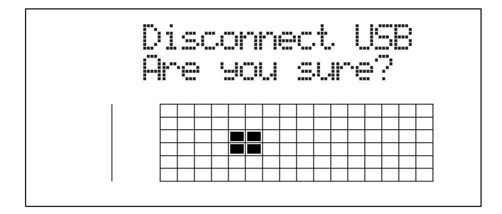
Para recuperar datos almacenados en el ordenador, arrastre la carpeta “ROLAND” hasta el icono “BOSS_BR-864” (o al “Removable Disk (*:)”) y se reescribirá.

5. **Terminar la conexión con el ordenador.**

   Arrastre el icono “BOSS_BR-864” hasta la basura.
6. **Pulse en la BR-864 [EXIT].**

   Vuelve la pantalla de selección USB.

   * *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



7. **Al terminar de salvar pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

   En este punto, puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

Usar los datos de la BR-532

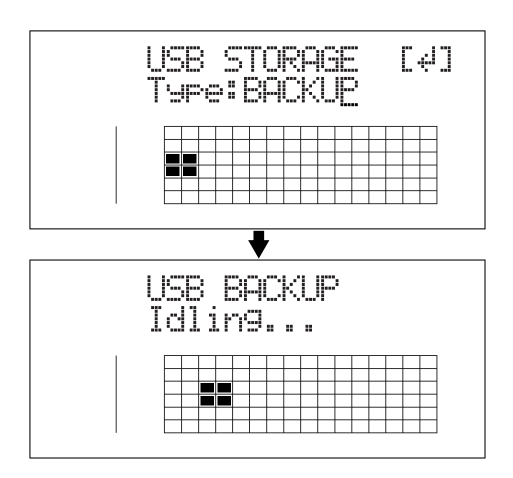
Puede usar la BR-864 para reproducir datos de la BR-532.

* *Primero, asegúrese de que salvar los datos de la carpeta “ROLAND” de la BR-532 en el ordenador.*

1. **Inicializar la tarjeta de memoria en la BR-864 (p. 149).**
2. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
3. **Confirme que la grabadora está detenida y puse [USB].**

   Aparece la pantalla de selección USB.
4. **Seleccione “BACKUP” con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**

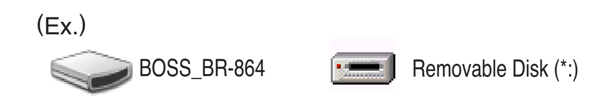
   Aparece la pantalla Idling.



* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

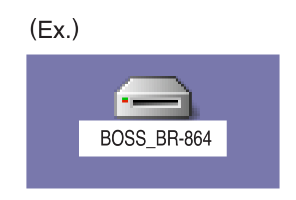
Con Windows

Se añade el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") en el ordenador.



Con Macintosh

Se añade el icono "BOSS_BR-864" en el ordenador.



5. Borre la carpeta "ROLAND" BR-864.

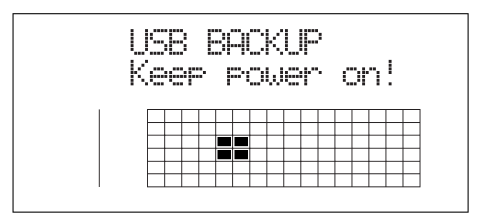
Con Windows

1) **Haga clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") borre la carpeta "ROLAND".**

Con Macintosh

1) **Haga doble clic en el icono "BOSS_BR-864" y borre la carpeta "ROLAND".**

6. Arrastre la carpeta "ROLAND" de la BR-532 antes guardada hasta el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").



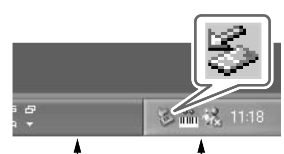
Cuando ha terminado de salvar datos vuelve la pantalla Idling.

7. Terminar la conexión.

Con Windows

En My Computer, haga clic con el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") para sacar el disco.

1) **Haga clic en el icono de la bandeja de tareas y luego en el mensaje "Stop USB Disk—drive (*:)".**



2) **Haga clic en [OK] en "Safe To Remove Hardware" en la ventana de diálogo que aparece.**

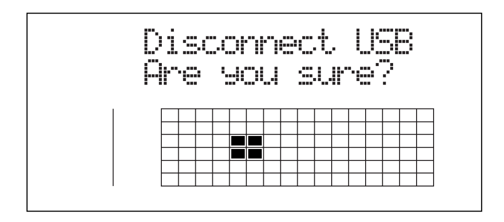
Con Macintosh

1) **Arrastre el icono "BOSS_BR-864" a la basura.**

8. Pulse en la BR-864 [EXIT].

Vuelve a la pantalla de selección USB.

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



9. Al terminar de salvar pulse [EXIT] para volver a la pantalla Play.

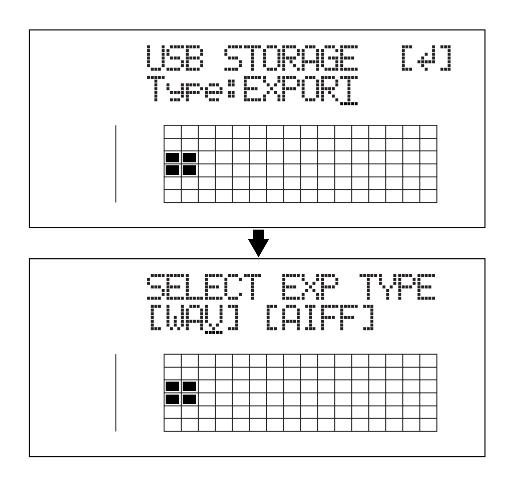
En este punto, puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

Salvar datos de la BR-864 en formato WAV/AIFF (Exportación WAV/AIFF)

Puede convertir los datos de la BR-864 en archivos WAV o AIFF y salvarlos en su ordenador. Después de convertir sus pistas masterizadas en archivos WAV o AIFF, puede crear muy facilmente CDs de audio en su ordenador, así como cargar los datos audio en otras aplicaciones.

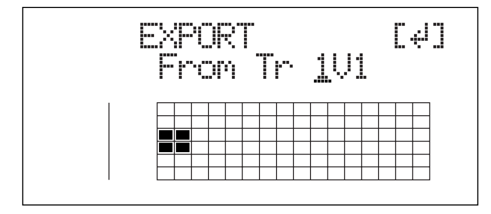
Con Windows

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
2. **Confirme que la grabadora está detenida y pulse [USB].**
   Aparece la pantalla de selección USB.
3. **Seleccione "EXPORT" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**



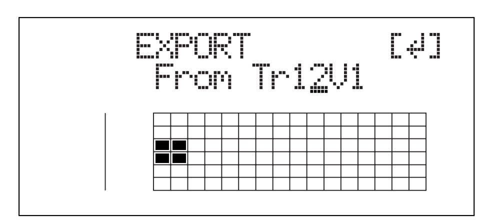
4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el formato de archivo y pulse [ENTER].**
   WAV: Este es el formato audio típico de windows.
   AIFF: Este es el formato de audio típico de Mac.
5. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista a salvar.**

Al salvar en mono



Al salvar en estéreo

* *Seleccione la combinación de pistas 1/2, 3/4, 5/6 o 7/8.*

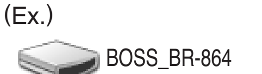


6. **Pulse [ENTER].**
   Comienza la conversión WAV o AIFF.
   Los nombres de archivos se convierten así:
   (Mono)
   Track 1, V-Track 1
   TR01_ _ _1.WAV or TR01_ _ _1.AIF
   Track 1, V-Track 2
   TR01_ _ _1.WAV or TR01_ _ _1.AIF
   :
   Track 8, V-Track 7
   TR08_ _ _7.WAV or TR08_ _ _7.AIF
   Track 8, V-Track 8
   TR08_ _ _8.WAV or TR08_ _ _8.AIF
   (Estéreo)
   Track 1/2, V-Track 1
   TR0102 _1.WAV or TR0102 _1.AIF
   Track 1/2, V-Track 2
   TR0102 _2.WAV or TR0102 _2.AIF
   :
   Track 7/8, V-Track 7
   TR0708_7.WAV or TR0708_7.AIF
   Track 7/8, V-Track 8
   TR0708_8.WAV or TR0708_8.AIF

* *La conversión tardo lo mismo que los datos al ser reproducidos.*

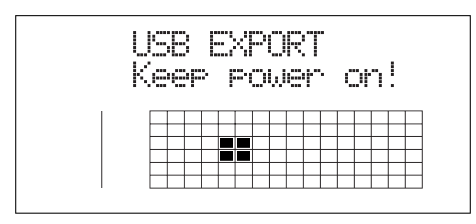
Al completarse la conversión se añade el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").

(Ex.)





7. **Exporte el archivo WAV o AIFF al ordenador.**
   1) **Haga clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").**
   2) **Arrastre el archivo WAV o AIFF en la carpeta "USB" del ordenador.**



Al terminar de exportar vuelve a la pantalla Idling.

En My Computer, haga clic con el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") para sacar el disco.

* *Si no funciona este procedimiento para sacar el disco, realice los siguiente:*

1) **Haga clic en el icono de la bandeja de tareas y luego en el mensaje "Stop USB Disk—drive (*:)".**



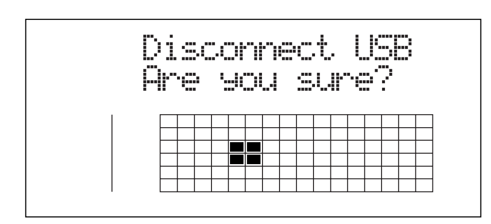
2) **Haga clic en [OK] en "Safe To Remove Hardware" en la ventana de diálogo que aparece.**

8. **Pulse en la BR-864 [EXIT].**

Vuelve la pantalla de selección de formato

Los contenidos de la carpeta "USB" se borra automáticamente cuando pulsa el botón [EXIT].

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



Desconecte, en este punto, el cable USB de ambos dispositivos.

9. **Repita los pasos 4–9 las veces necesarias.**

10. **Cuando termine de exportar los archivos WAV o AIFF pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla Play.**

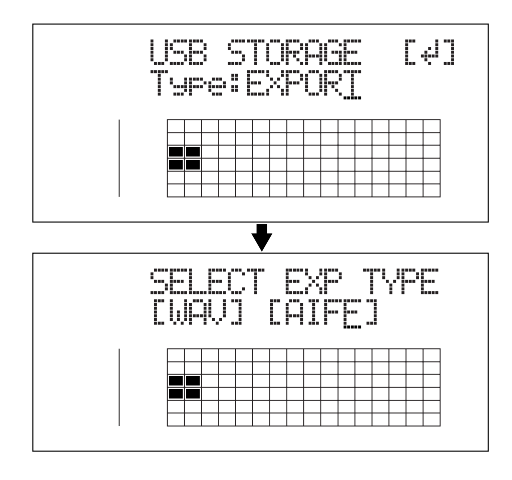
Con Macintosh

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**

2. **Confirme la grabadora está detenida y pulse [USB].**

Aparece la pantalla de selección USB.

3. **Seleccione "EXPORT" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**



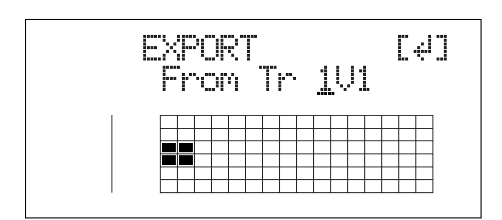
4. **Pulse CURSOR [◁] [▷] para seleccionar el formato de archivo y pulse [ENTER].**

WAV: Es el archivo de audio típico de Windows.

AIFF: Es el archivo de audio típico de Macintosh.

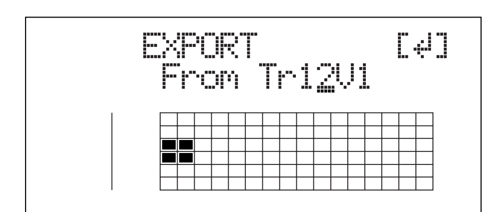
5. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista que se grabará.**

Al salvar en mono



Al salvar en estéreo

* *Seleccione la combinación de pistas 1/2, 3/4, 5/6 o 7/8.*



6. **Pulse [ENTER].**

Comienza la conversión WAV o AIFF.

Comienza la conversión WAV o AIFF.

Los nombres de archivos se convierten así:

(Mono)

Track 1, V-Track 1

TR01_ _ _1.WAV or TR01_ _ _1.AIF

Track 1, V-Track 2

TR01_ _ _1.WAV or TR01_ _ _1.AIF

:

Track 8, V-Track 7

TR08_ _ _7.WAV or TR08_ _ _7.AIF

Track 8, V-Track 8

TR08_ _ _8.WAV or TR08_ _ _8.AIF

(Estéreo)

Track 1/2, V-Track 1

TR0102 _1.WAV or TR0102 _1.AIF

Track 1/2, V-Track 2

TR0102 _2.WAV or TR0102 _2.AIF

:

Track 7/8, V-Track 7

TR0708_7.WAV or TR0708_7.AIF

Track 7/8, V-Track 8

TR0708_8.WAV or TR0708_8.AIF

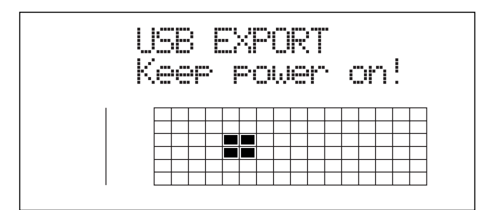
* *La conversión tarda aproximadamente lo mismo que duran los datos.*

Al completar la conversión se añade el icono "BOSS_BR-864" en el ordenador.

(Ex.)



7. **Exporte el archivo WAV o AIFF al ordenador.**
   1) **Haga doble clic en el icono "BOSS_BR-864".**
   2) **Arrastre el archivo WAV o AIFF hasta la carpeta "USB" del ordenador.**



Al terminar de exportar los datos vuelve la pantalla Idling.

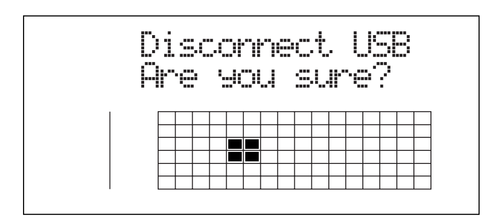
8. **Termine la conexión.**
   1) **Arrastre el icono "BOSS_BR-864" a la basura.**

9. **Pulse en la BR-864 [EXIT].**

Vuelve la pantalla de selección de formato

Los contenidos de la carpeta "USB" se borra automáticamente cuando pulsa el botón [EXIT].

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



En este punto puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

10. **Repita los pasos 4–9 las veces necesarias.**

11. **Cuando termine la exportación WAV o AIFF pulse varias veces la pantalla Play.**

Cargar archivos WAV/AIFF en pistas de la BR-864 (Importación WAV/AIFF)

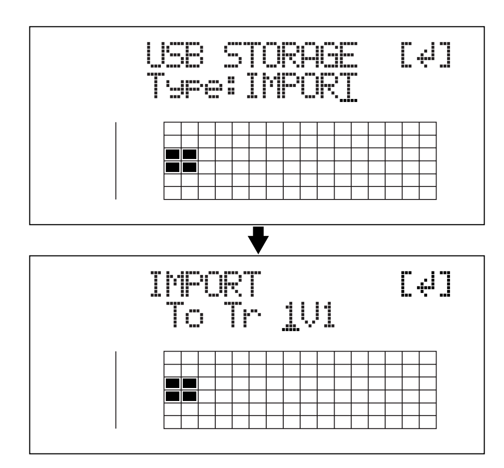
Puede importar archivos WAV o AIFF en su ordenador creados por aplicaciones software de audio y cargarlos en las pistas de la BR-864.



- Los datos Wave de los siguientes formatos pueden ser importados.
  - WAV o AIFF
  - Mono o Stereo
  - 8-bit o 16-bit
  - Frecuencia de muestreo: 44.1 kHz
- Añada la extensión “WAV” o “AIF” a los archivos WAV o AIFF importados.
- **No se pueden cargar archivos WAV o AIFF comprimidos.**
- **No se pueden cargar archivos más cortos de un segundo.**
- **Se ignorarán los ajustes de loop en archivos AIFF.**

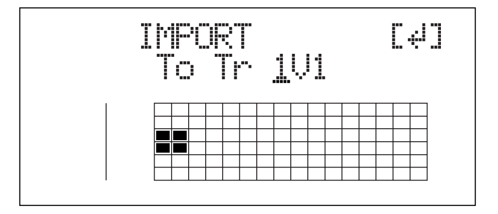
Con Windows

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
2. **Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].**
   Aparece la pantalla de selección USB.
3. **Seleccione “IMPORT” con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**



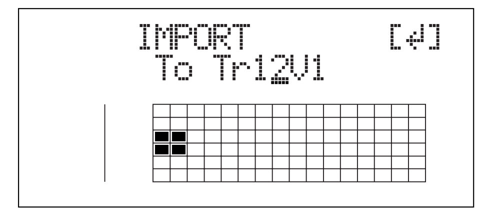
4. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista a cargar y pulse [ENTER].**

Al cargar las pistas en mono

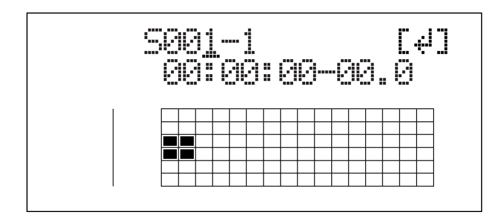


Al cargar las pistas en estéreo

* *Seleccione la combinación de pistas 1/2, 3/4, 5/6 o 7/8.*



5. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el compás o la posición en la pista donde empieza la carga y pulse [ENTER].**

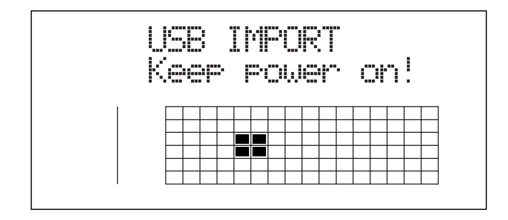


Se añade el icono “BOSS_BR-864” (o “Removable Disk (*:)”) en el ordenador.



6. **Copie el archivo WAV o AIFF que quiera importar.**
   1) **Haga clic en el icono “BOSS_BR-864” (o “Removable Disk (*:)”).**
   2) **Arrastre el archivo WAV o AIFF a la carpeta USB.**

* *Sólo se puede importar un archivo cada vez.*



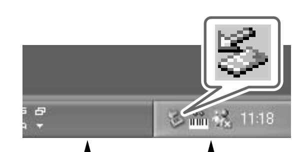
Cuando termine de copiar datos vueva a la pantalla Idling.

7. **Termine la conexón.**

   En My Computer, haga clic con el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") para sacar el disco.

* *Si no funciona este procedimiento para sacar el disco, realice los siguiente:*

   1) **Haga clic en el icono de la bandeja de tareas y luego en el mensaje "Stop USB Disk—drive (*:)".**



Barra de tareas   Bandeja de tareas

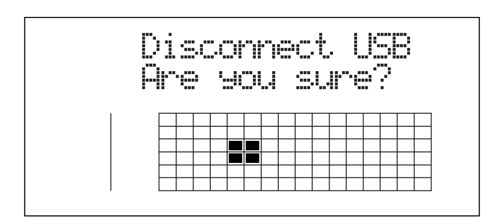
   2) **Haga clic en [OK] en "Safe To Remove Hardware" en la ventana de diálogo que aparece.**

8. **Pulse en la BR-864 [EXIT].**

   Vuelve la pantalla de selección de formato

   Los contenidos de la carpeta "USB" se borra automáticamente cuando pulsa el botón [EXIT].

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de importación.*



   Al terminar vuelve a la pantalla de importación

   Desconecte, en este punto, el cable USB de ambos dispositivos.

9. **Repita los pasos 4–8 las veces necesarias.**

10. **Cuando termine de exportar los archivos WAV o AIFF pulse varias veces [EXIT] para volver a la pantalla Play**

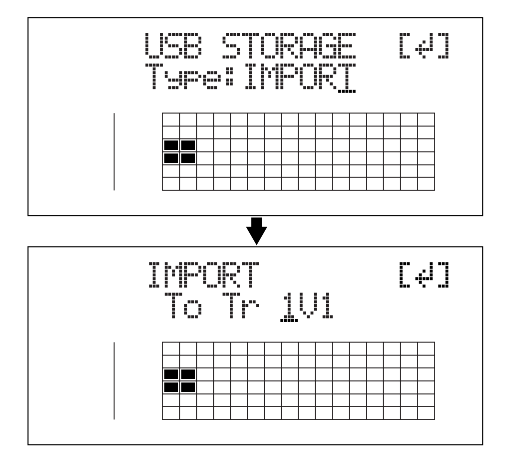
Con Macintosh

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**

2. **Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].**

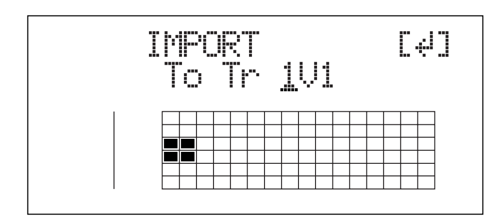
   Aparece la pantalla de selección USB.

3. **Seleccione "IMPORT" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**



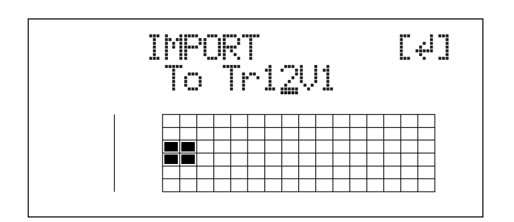
4. **Use CURSOR [◁] [▷] y el dial TIME/VALUE para seleccionar la pista y pulse [ENTER].**

Al grabar a pistas en mono

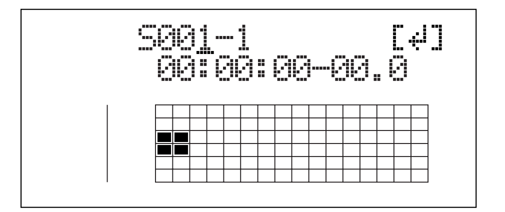


Al grabar pistas en estéreo

* *Seleccione la combinación de pistas 1/2, 3/4, 5/6 o 7/8.*



5. **Use [CURSOR] y el dial TIME/VALUE para especificar el compás o posición en la pista donde empezará la carga y pulse [ENTER].**



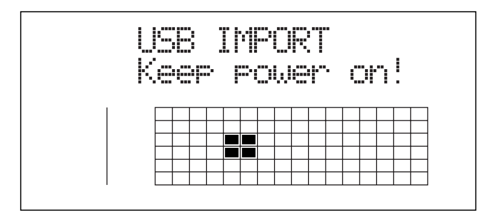
Se añade el icono “BOSS_BR-864” en el ordenador.

(Ex.)



6. **Copie los archivos WAV o AIFF que quiera importar.**
   1) **Haga doble clic en el icono “BOSS_BR-864”.**
   2) **Arrastre los archivos WAV o AIFF a la carpeta USB.**

* *Sólo se puede copiar un archivo cada vez.*



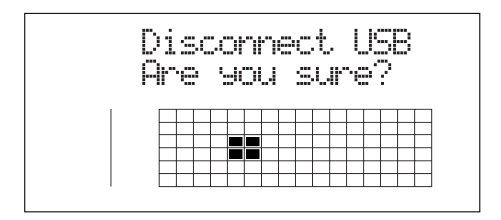
Al terminar de copiar vuelve a la pantalla Idling.

7. **Terminar la conexión.**
   1) **Arrastre el icono “BOSS_BR-864” a la basura.**
8. **Pulse en la BR-864 [EXIT].**

   El archivo WAV o AIFF está importado.

   Los contenidos de la carpeta “USB” se borran al terminar la importación.

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de selección USB.*



En este punto puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

9. **Repita los pasos 4–8 las veces necesarias.**
10. **Cuando termine la exportación WAV o AIFF pulse varias veces la pantalla Play.**

Importar SMFs y crear patrones

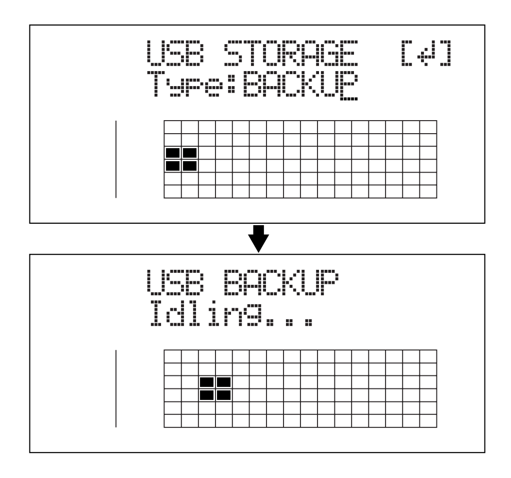
Puede importar SMFs (archivos MIDI estándar) almacenados en tarjetas de memoria como patrones de canción. Puede aumentar facilmente su colección de patrones creando SMFs en su ordenador y copiarlos en tarjetas de memoria.

NOTE

- **No puede importar SMFs que tengan más de 999 compases.**
- **Añada la extensión "MID" a los SMFs que esté importando.**
- **Los nombres de archivos que contengan más de ocho caracteres no se visualizarán correctamente.**

Con Windows

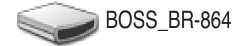
1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
2. **Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].**
   Aparece la pantalla de selección USB.
3. **Seleccione "BACKUP" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**
   Aparece la pantalla Idling.



* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

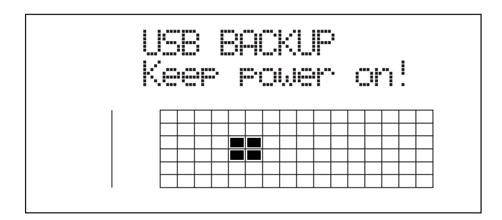
Se añade el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") en el ordenador.







4. **Importe el SMF.**
   1) **Haga clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").**
   2) **Arrastre el archivo SMF a la carpeta "SMF".**

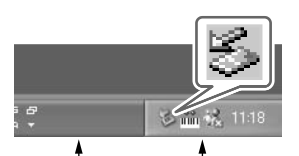


Al terminar la importación vueve la pantalla Idling.

5. **Terminar la conexión.**
   Haga clic con el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") situado en My computer para sacar el disco.

* *Si este procedimiento no funciona, use el siguiente:*

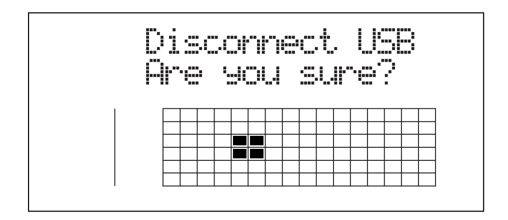
   1) **Haga clic en el icono de la bandeja de tareas y luego en "Stop USB Disk—drive (*:)".**



   2) **Haga clic en [OK] el mensaje que aparece: "Safe To Remove Hardware".**

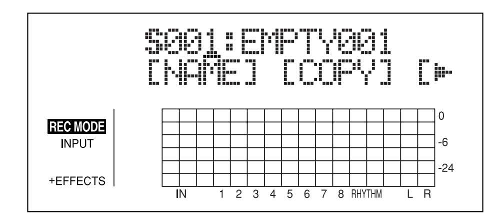
6. **Pulse en BR-864 [EXIT] varias veces para volver a la pantalla Play.**

* *Si pulsa [EXIT] sin quitar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de importación.*

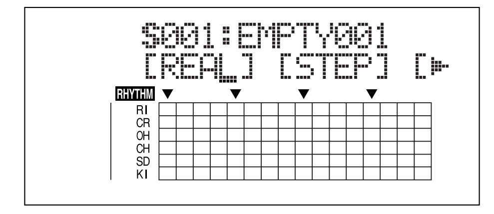


Ahora puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

7. **Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] varias veces hasta que el indicador deje de parpadear.**

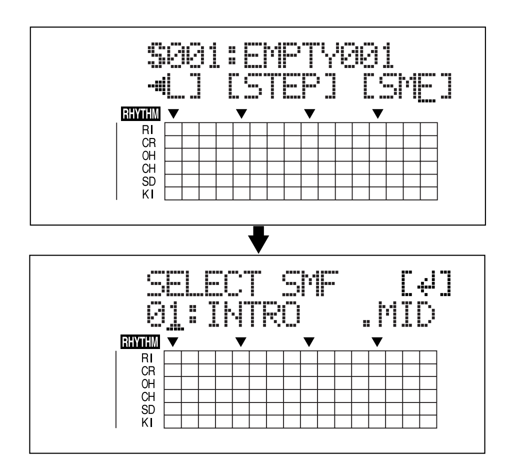


8. Pulse [PROGRAM].



9. Pulse [CURSOR] para mover el cursor hasta “SMF” y pulse [ENTER].

Los nombres de los archivos SMFs de la tarjeta de memoria se muestran en la pantalla.

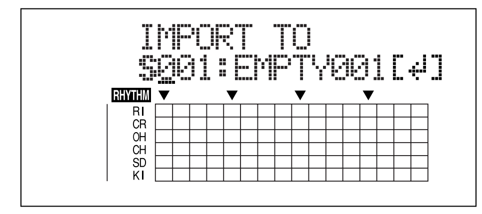


10. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el SMF a importar y pulse [ENTER].

MEMO

Al importar SMFs compatibles con GM/GS/XG, el canal MIDI 10 se asigna normalmente para el ritmo. Para extraer sólo los datos de percusión, seleccione el canal MIDI 10.

11. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patrón a importar y pulse [ENTER].



Se ejecuta la importación.

* *Algunos SMFs requieren más tiempo de lo normal para ser importados.*

* *Durante la actualización aparecerá “Keep power on!” en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Con Macintosh

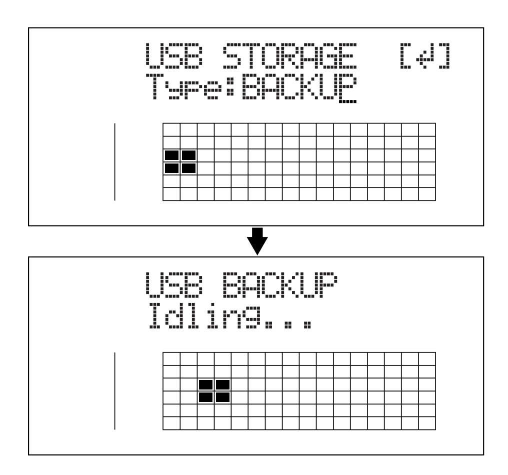
1. Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.

2. Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].

Aparece la pantalla de selección USB.

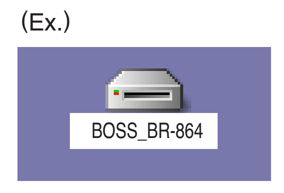
3. Seleccione “BACKUP” con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].

Aparece la pantalla Idling.



* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

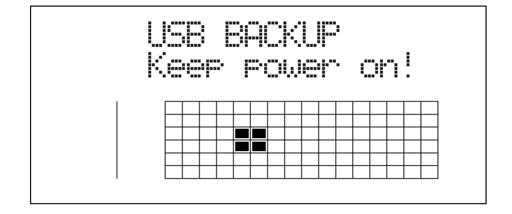
Se añade el icono “BOSS_BR-864” a su ordenador.



4. Importe el SMF.

1) Haga doble clic en el icono “BOSS_BR-864”.

2) Arrastre el SMF importado a la carpeta “SMF”.



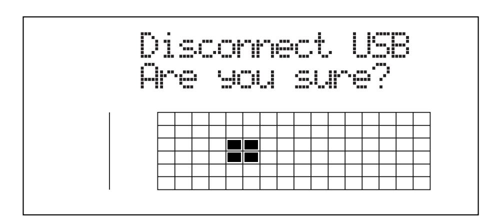
Cuando acaba de importar los SMFs vuelve a la pantalla Idling.

5. **Termine la conexión.**

   1) **Arrastre el icono "BOSS_BR-864" a la basura.**

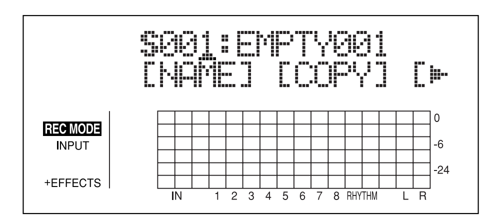
6. **Pulse en la BR-864 [EXIT] varias veces para volver a la pantalla Play.**

* *Si pulsa [EXIT] sin terminar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de importación.*

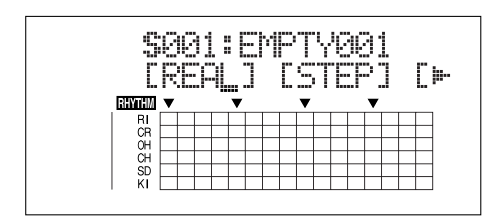


En este punto, puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

7. **Pulse varias veces [ARRANGE/PATTERN/OFF] hasta que el indicador parpadee.**

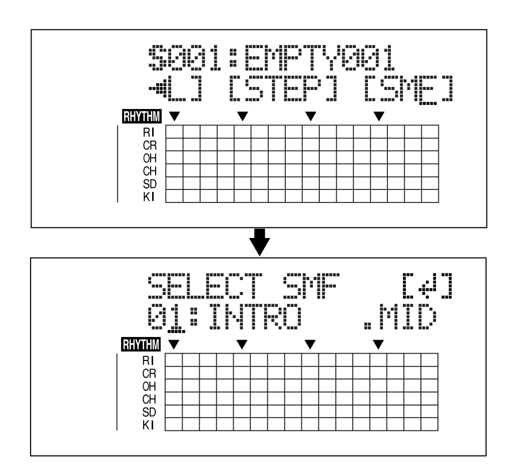


8. **Pulse [PROGRAM].**



9. **Pulse [CURSOR] para mover el cursor hasta "SMF" y pulse [ENTER].**

   Los nombres de los archivos SMF de la tarjeta se muestran en la pantalla.

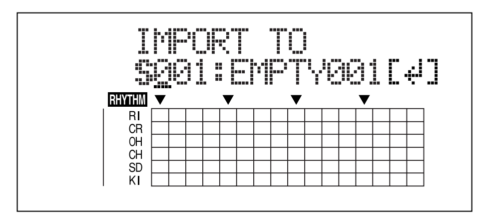


10. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el SMF a importar y pulse [ENTER].**

MEMO

Al importar SMFs compatibles con GM/GS/XG, el canal MIDI 10 se utiliza para el ritmo. Si es ésto lo que quiere extraer, seleccione el canal 10.

11. **Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el patrón destino de la importación y pulse [ENTER].**



Se ejecuta la importación.

* *Con algunos archovos SMF el tiempo de importación puede ser más largo de lo normal.*

* *Durante la actualización aparecerá "Keep power on!" en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Cargar archivos de ritmo desde WAV/AIFFs

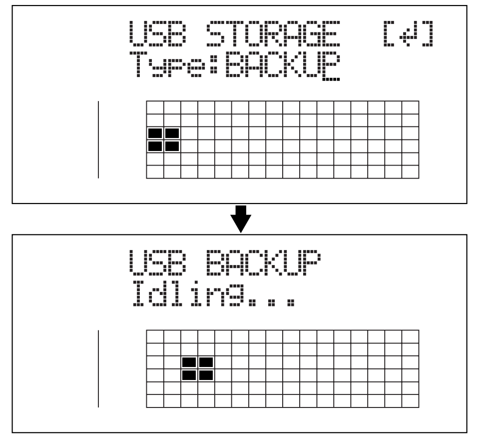
Puede importar archivos WAV y AIFF a su ordenador y cargarlos como sonidos de bateria (TONE LOAD).



- **Pueden importarse archivos de onda en los siguietes formatos:**
  - Formatos WAV o AIFF
  - Mono o estéreo
  - 8-bit o 16-bit
  - Frecuencia de muestreo: 44.1 kHz
- **Añada la extensión "WAV" o "AIF" a los archivos WAV o AIFF importados.**
- **No puede cargar archivos WAV o AIFF comprimidos.**
- **Los datos de onda más cortos de 100mseg no pueden importarse.**
- **Se ignorarán los ajustes de loop de los archivos AIFF.**
- **Los nombres de archivos que contengan más de ocho caracteres no se verán correctamente.**
- **Puede cargar sonidos hasta 13 segundos.**
  (Ejemplo:)
- **Bombo: 3 segs, caja: 3 segs,**
  cras: 7 segs → Total 13 segundos
- **Los archivos WAV y AIFF estéreo cargados como sonidos "mono" mezclarán en una pista las dos bandas.**

Con Windows

1. **Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.**
2. **Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].**
   Aparece la pantalla de selección USB.
3. **Seleccione "BACKUP" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].**
   Aparece la pantalla Idling.



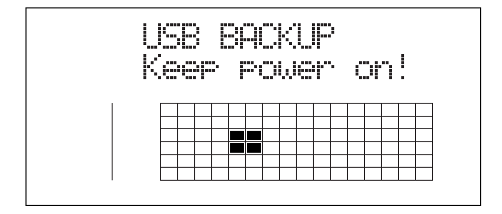
* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

Se añade el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)") en su ordenador.

(Ex.)



4. **Importe el archivo WAV o AIFF.**
   1) **Haga clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").**
   2) **Arrastre el archivo importado a la carpeta "TONELOAD".**

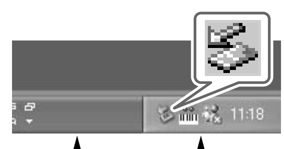


Cuando termine de importar aparce la pantalla Idling.

5. **Termine la conexión.**
   Haga clic en el botón derecho en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)" para sacar el disco.

* *Si este procedimiento no funciona, realice lo siguiente:*

1) Haga clic en la bandeja de tareas en el icono y luego en el mensaje “Stop USB Disk—drive (*:)”.

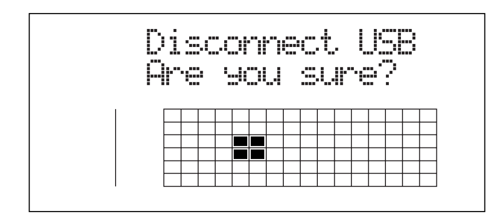


Barra de tareas   Bandeja de tareas

2) Haga clic en [OK] en la ventana que aparece “Safe To Remove Hardware”.

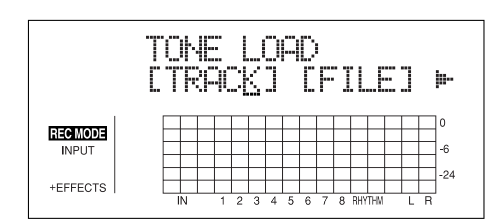
6. Pulse en la BR-864 [EXIT] varias veces para volver a la pantalla.

* *Si pulsa [EXIT] sin terminar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de importación.*



En este punto, puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

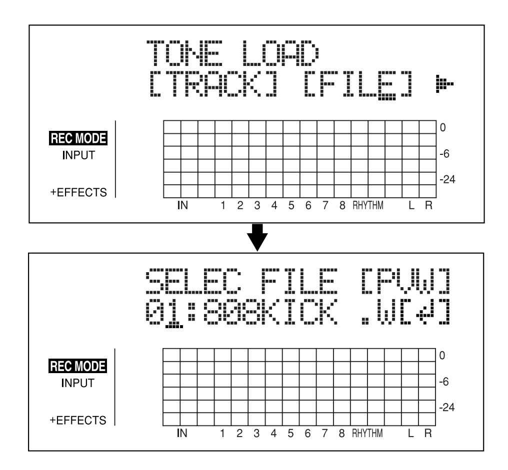
7. Pulse [TONE LOAD].



8. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor hasta “FILE” y pulse [ENTER].

Se muestran los nombres de los archivos WAV y AIFF de la tarjeta de memoria.

* *Los archivos WAV se indican con una “.W”; y los AIFF co una “.A”.*



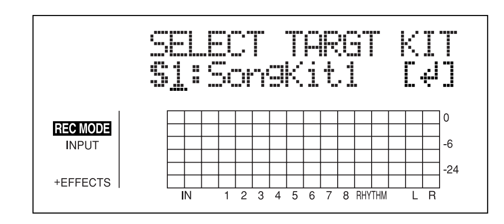
9. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el archivo WAV o AIFF.

MEMO

Puede preescuchar el sonido moviendo el cursor hasta “PVW” y pulsando [ENTER].

10. Gire el dial TIME/VALUE para especificar el destino de la carga en el kit de bateria.

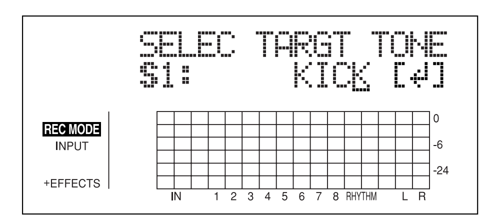
S1–5:   Song Drum Kit 1–5



11. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tone de destino de la carga y pulse [ENTER].

La carga está ejecutada.

Para cancelar pulse [EXIT].



* *Durante la actualización aparecerá “Keep power on!” en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Con Macintosh

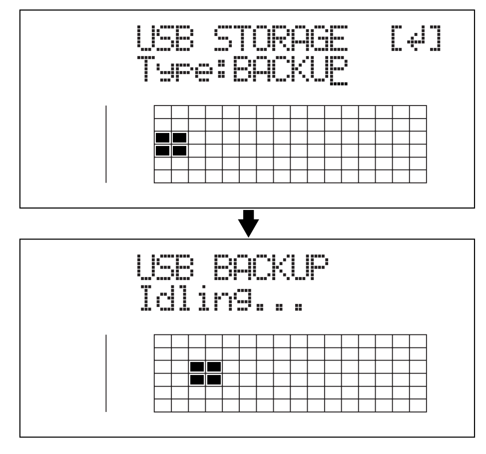
1. Conecte su ordenador a la BR-864 con un cable USB.

2. Confirme que la grabadora está parada y pulse [USB].

Aparece la pantalla de selección USB.

3. Seleccione "BACKUP" con el dial TIME/VALUE y pulse [ENTER].

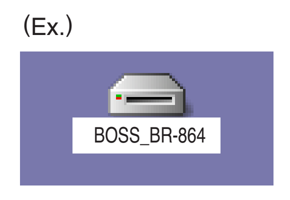
Aparece la pantalla Idling.



* *No podrá realizar el siguiente procedimiento si no se muestra la pantalla Idling. Léase la p. 182 para resolver este problema.*

Se añade el icono "BOSS_BR-864" en su ordenador.

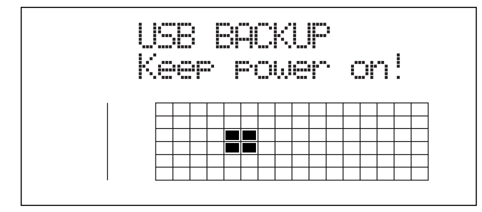
(Ex.)



4. Importe el archivo WAV o AIFF.

1) Haga el clic en el icono "BOSS_BR-864" (o "Removable Disk (*:)").

2) Arrastre el archivo importado a la carpeta "TONELOAD".



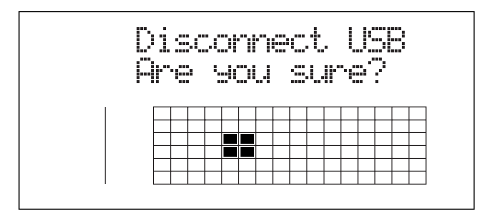
Cuando ha terminado la importación vuelve la pantalla Idling.

5. Termine la conexión.

1) Arrastre el icono "BOSS_BR-864" a la basura.

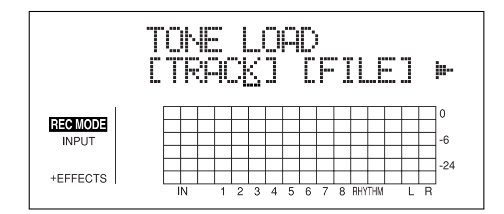
6. Pulse varias veces [EXIT] en la BR-864 en la pantalla Play.

* *Si pulsa [EXIT] sin terminar la conexión del ordenador, aparecerá la siguiente pantalla. En tal caso, pulsando [ENTER] vuelve a la pantalla de importación.*



Ahora puede desconectar el cable USB de ambos dispositivos.

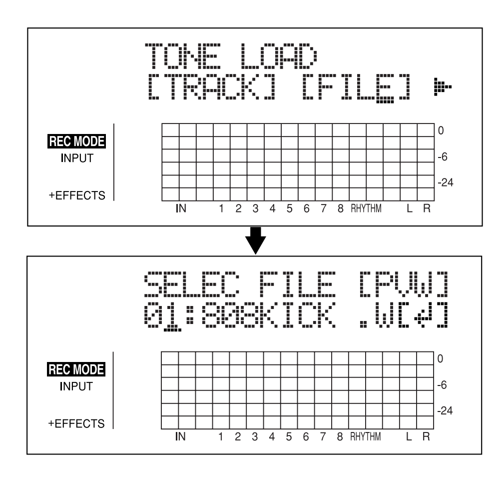
7. Pulse [TONE LOAD].



8. Pulse CURSOR [◁] [▷] para mover el cursor a "FILE" y pulse [ENTER].

Los nombres de los archivos WAV y AIFF se muestran.

* *Los archivos WAV se indican con una ".W"; y los AIFF co una ".A".*



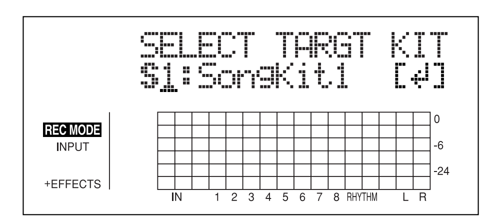
9. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el archivo WAV o AIFF con el sonido a cargar.

MEMO

Puede preescuchar el sonido moviendo el cursor hasta "PVW" y pulsando [ENTER].

10. Gire el dial TIME/VALUE para especificar el kit destino de la carga.

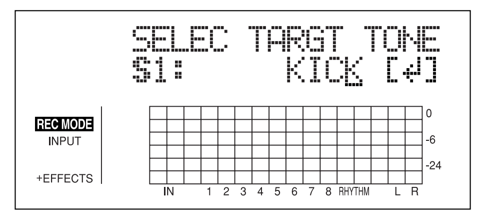
S1–5: Song Drum Kit 1–5



11. Gire el dial TIME/VALUE para seleccionar el tone destino y pulse [ENTER].

Se ejecuta la carga.

Para cancelar pulse [EXIT].



* *Durante la actualización aparecerá “Keep power on!” en la linea superior de la pantalla, en la inferior se mostrará lo que se está procesando.*

Sección 7

Apéndices

Lista de arreglos/patrones

Lista de arreglos predefinidos

Cada patrón predefinido (excepto Metro4/4) está establecido como un BREAK de tres compases, seguido de un V1 (verse) antes del E (final).

Nº.	Nombre del arreglo	Tempo inicial	Compás	Compás incial							BREAK	V1	Drum Kit
				IN	V1	F1	V2	F2	V2	E			
P01	ROCK1	130	4/4	1	2	4	6	8	10	12	16	19	ROOM
P02	ROCK2	130	4/4	1	3	5	7	9	11	13	17	20	ROOM
P03	ROCK3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	15	17	20	ROOM
P04	ROCK4	118	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	ROOM
P05	ROCK5	104	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	ROOM
P06	ROCK6	86	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	STD 2
P07	HdRck1	130	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM
P08	HdRck2	98	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	HARD
P09	HdRck3	126	4/4	1	5	8	9	12	13	15	20	23	ROOM
P10	HdRck4	120	4/4	1	4	7	8	11	12	15	18	21	ROOM
P11	HdRck5	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	13	16	ROOM
P12	HEAVY1	210	4/4	1	5	11	13	19	21	25	29	32	HARD
P13	HEAVY2	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	23	26	HARD
P14	HEAVY3	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	HARD
P15	HEAVY4	162	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	ROOM
P16	HEAVY5	109	4/4	1	5	8	9	12	13	15	16	19	ROOM
P17	POP1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM
P18	POP2	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD1
P19	POP3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM
P20	POP4	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM
P21	POP5	140	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM
P22	POP6	96	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD 1
P23	POP7	66	4/4	1	4	7	8	11	12	14	16	19	STD 2
P24	POP8	151	4/4	1	5	8	9	16	17	21	24	27	STD 1
P25	BALLAD1	70	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM
P26	BALLAD2	89	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	STD 2
P27	BLUES1	124	4/4	1	2	5	6	9	10	13	16	19	STD 2
P28	BLUES2	192	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD 1
P29	BLUES3	124	4/4	1	3	10	11	18	19	23	26	29	STD 2
P30	BLUES4	148	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	STD 1
P31	R&B1	110	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 1
P32	R&B2	154	4/4	1	3	6	7	10	11	13	18	21	STD 1
P33	R&B3	108	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 2
P34	R&B4	96	4/4	1	5	12	13	20	21	25	26	29	STD 1
P35	R&B5	94	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	STD 1
P36	JAZZ1	140	4/4	1	3	5	7	9	11	13	15	18	JAZZ
P37	JAZZ2	140	4/4	1	5	7	9	11	13	15	17	20	JAZZ
P38	JAZZ3	140	4/4	1	5	12	13	20	21	25	30	33	JAZZ
P39	FUSION1	120	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD2
P40	FUSION2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	15	18	ROOM
P41	HipHop1	93	4/4	1	2	9	10	17	18	22	23	26	HIP-HOP
P42	HipHop2	102	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	808
P43	FUNK	110	4/4	1	2	4	6	8	10	12	13	16	HIP-HOP
P44	HOUSE	114	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	HOUSE
P45	Cntry1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	14	17	JAZZ
P46	Cntry2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	JAZZ
P47	Other1	96	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	REGGAE
P48	Other2	118	4/4	1	5	7	9	11	13	15	19	22	STD2
P49	Other3	125	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	ROOM
P50	Metro4/4	120	4/4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	STD 1

Lista de patrones predefinidos

Pattern Name (Se muestra abrebiado)	Tempo inicial	Beat	Compases					
			IN	V1	F1	V2	F2	E
ROCK1	130	4/4	1	2	2	2	2	4
ROCK2	130	4/4	2	2	2	2	2	4
ROCK3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK4	118	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK5	104	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK6	86	4/4	1	4	1	4	1	2
Hard Rock 1(HdRc1)	130	4/4	4	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc2)	98	4/4	2	4	1	4	1	2
Hard Rock 1(HdRc3)	126	4/4	4	2	1	2	1	5
Hard Rock 1(HdRc4)	120	4/4	3	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc5)	118	4/4	1	1	1	1	1	1
HEAVY1 (HEVY1)	210	4/4	4	4	2	4	2	4
HEAVY2 (HEVY2)	120	4/4	2	2	2	2	2	2
HEAVY3 (HEVY3)	120	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY4 (HEVY4)	162	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY5 (HEVY5)	109	4/4	4	2	1	2	1	1
POP1	118	4/4	2	2	1	2	1	4
POP2	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP4	118	4/4	2	1	1	1	1	4
POP5	140	4/4	2	1	1	1	1	2
POP6	96	4/4	2	2	1	2	1	2
POP7	66	4/4	3	2	1	2	1	2
POP8	151	4/4	4	2	1	4	1	3
BALLAD1 (BALD1)	70	4/4	4	2	1	2	1	3
BALLAD2 (BALD2)	89	4/4	1	2	1	2	1	2
BLUES1 (BLUS1)	124	4/4	1	4	1	4	1	3
BLUES2 (BLUS2)	192	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES3 (BLUS3)	124	4/4	2	2	1	2	1	3
BLUES4 (BLUS4)	148	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B1	110	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B2	154	4/4	2	2	1	2	1	5
R&B3	108	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B4	96	4/4	4	4	1	4	1	1
R&B5	94	4/4	4	2	1	2	1	4
JAZZ1	140	4/4	2	2	2	2	2	2
JAZZ2	140	4/4	4	2	2	2	2	2
JAZZ3	140	4/4	4	4	1	4	1	5
FUSION1 (FUSN1)	120	4/4	4	4	1	4	1	4
FUSION2 (FUSN2)	118	4/4	1	2	1	2	1	3
HipHop1 (H.Hp1)	93	4/4	1	4	1	4	1	1
HipHop2 (H.Hp2)	102	4/4	2	4	1	4	1	2
FUNK	110	4/4	1	2	2	2	2	1
HOUSE	114	4/4	2	2	1	2	1	2
Cntry1 (Cnty1)	118	4/4	2	1	1	1	1	1
Cntry2 (Cnty2)	118	4/4	1	2	1	2	1	2
OTHER1 (Othr1)	96	4/4	1	4	1	2	1	2
OTHER2 (Othr1)	118	4/4	4	2	2	2	2	4
OTHER3 (Othr1)	125	4/4	1	2	1	2	1	2
Metro	-	-	-	-	-	-	-	-
BREAK	-	-	-	-	-	-	-	-

Lista de parámetros

(*1) Si quiere guardar los ajustes como parte de la canción seleccionada, mantenga pulsado [STOP] y pulse [REC].

(*2) Almacenado en la BR-864.

(*2) No almacenado.

Parámetros de mezcla (*1)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Input Select	-	GUITAR/BASS	GUITAR/BASS, MIC, LINE, SIMUL
Recording Mode	REC MODE	INPUT	INPUT, BOUNCE, MASTERING
PAN	PAN	C00	L50–C00–R50

Chorus / Delay / Doubling

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Effect Type	FX Type	CHORUS	CHORUS, DELAY, DBLN

Chorus

Chorus Send Level	Send	In,Tr1–8: 0, Rhy: 0	0–100
Rate	Rate	10	0–100
Depth	Depth	10	0–100
Pre Delay	Pre Dly	10.0 ms	0.5–50.0 ms
Effect level	E.Level	100	0–100

Delay

Delay Send Level	Send	In,Tr1–8: 0, Rhy: 0	0–100
Delay Time	Dly Tme	10	10–1000 ms
Feedback	Feedback	10	0–100
Effect Level	E.Level	100	0–100

Doubling

Doubling Send Level	Send	In,Tr1–8: 0, Rhy: 0	0–100
Delay Time	Dly Tme	20.0 ms	0.5–50.0 ms
Effect level	E.Level	100	0–100

Reverb

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Reverb Send level	Send	In,Tr1–8: 10, Rhy: 10	0–100
Reverb Type	Type	HALL	HALL, ROOM
Reverb Time	Rev Time	2.0 s	0.1–10.0 s
Tone	Tone	0	-12–0–+12
Effect Level	E.Level	50	0–100

Track EQ

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Equalizer On/Off	EQ	Tr1–8: OFF	OFF, ON
Equalizer Low Gain	Lo G	Tr1–8: 0 dB	-12–0–+12 dB
Equalizer Low Frequency	Lo F	Tr1–8: 100 Hz	40 Hz–1.5 kHz
Equalizer High Gain	Hi G	Tr1–8: 0 dB	-12–0–+12 dB
Equalizer High Frequency	Hi F	Tr1–8: 1.0 kHz	500 Hz–18 kHz

Parámetros de grabación (*1)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Recording Track Status	-	Track 1: REC	PLAY, REC
		Track 2–8: PLAY	
V-Track	V-TRACK	1	1–8
Auto Punch On/Off	-	OFF	OFF, ON
Auto Punch In/Out	-	-	00:00:00-00.00–23:59:59-**.** (*)
Locator	-	-	00:00:00-00.00–23:59:59-**.** (*)
Repeat	-	-	00:00:00-00.00–23:59:59-**.** (*)

* *El rango ajustable de Auto Punch In/Out, Locator y Repeat variará sutilmente según el tipo MTC (parámetro sync).*

Parámetros de canción (*1)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Song Name	SONG NAME	SONG0000	8 characters
Data Type	Type	HiFi (MT2)	HiFi (MT2), STD (LV1), LONG (LV2)
Song Protect	Protect SW	OFF	OFF, ON
Digital Copy Protect	Copy Prtct	OFF	OFF, ON
Time Stretch	Time Strtch	OFF	ON, OFF
Center Cancel	CentrCncel	OFF	ON, OFF
Center cancel Low Boost	Low Boost	0	0–12
Center cancel Adjust	C.Adjust	C00	L10–C00–R10

Parámetros de sistema (*2)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
LCD Contrast	LCD Contrast	13	1–32
Foot Switch Assign	Foot SW	PLAY	PLAY, PUNCH, FX
Audio Sub Mix Switch	Sub Mixer	OFF	OFF, ON
Internal Mic On/Off Switch	Onbrd Mic	ON	OFF, ON
AB Quantize	AB Qtz	OFF	OFF, ON
Remain Information	Remain Inf	OFF	OFF, ON
Power Save Mode	PowerSave	OFF	OFF, 1, 3, 5, 10 (min)
Calibrate (Tuner)	Calib	440	435–445 (Hz)

Parámetros de sincronización (*2)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Rhythm Guide MIDI Channel	RhyMIDI Ch	10	1–16, OFF
Sync Generator	Sync Gen	OFF	OFF, MTC, MCK
MMC Master	MMC Master	OFF	OFF, ON
MTC Type	MTC Type	30	24, 25, 29D, 29N, 30
Offset (*1)	Offset	00:00:00-00.0	00:00:00-00.0–23:59:59-29.9

Parámetros Scrub (*3)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Scrub From/To Mode	FROM/TO	FROM	FROM, TO
Preview Switch	Preview SW	OFF	OFF, ON

Parámetros Insert Mode (*3)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Insert Mode	Insert Mode	INPUT<NORMAL>	INPUT<NORMAL>, INPUT<REC DRY>, TRACK 1–8, 1&2, 3&4, 5&6, 7&8, RHYTHM, MASTER

Parámetros Rhythm Guide (*1)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Arrangement / Pattern / Off	-	OFF	OFF, ARRANGE, PATTERN
Arrangement	Arrangement Name	P01	P01–50, S01–05
Pattern	Pattern Name	P001	P001–327, S001–100

Parámetros de arreglo (*1)

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Step	current setting	1	1–50
Time Signature	current setting	4/4	1/1–8/1, 1/2–8/2,1/4–8/4, 1/8–8/8
Tempo	current setting	-	25.0–250.0
Starting Measure	current setting	001	001–999
Pattern	current setting	-	P001–327, S001–100
Drum Kit	Drum Kit	-	STD1, STD2, ROOM, HARD, JAZZ, HIP-HOP, HOUSE, REGGAE, 808, SongKit1–5

Parámetros de patrón

Nombre del parámetro	Display	Valor inicial	Ajustes válidos
Measure (*1)	current setting	1	1–999
Time Signature (*1)	current setting	4/4	1/1–8/1, 1/2–8/2,1/4–8/4, 1/8–8/8
Tempo (*3)	current setting	-	25.0–250.0
Quantize (*3)	current setting	x	q, q 3, e, e 3, x, x 3, r, r 3, HI
Click (*3)	Click	3	0–3

Solución de problemas

Si la BR-864 no funciona como espera, examine los siguientes apartados antes de asumir que ha ocurrido un error.

Si no se resuelve el problema, contacte con el centro de servicios Roland más cercano o con su distribuidor.

Problemas con el sonido

No hay sonido

- **¿Está encendida la BR-864 y el equipo conectado?**
- **¿Están correctamente conectados los cables de audio?**
- **¿Hay algún cable roto?**
- **¿Hay algún volúmen bajado en la mezcladora o en los amplificadores?**
- **¿Está bajado el deslizador MASTER de la BR-864 o de los auriculares?**
- **¿Está insertada la tarjeta de memoria?**
- **¿Esta insertada la tarjeta adecuada?**
  Puede usar las tarjetas CompactFlash a la venta para su BR-864; del tipo 3.3 V con capacidad de 32 MB a 1 GB.

  ¿Está intentando reproducir una frase más corta de un segundo? Éstas no pueden reproducirse.

El volúmen del instrumento conectado en GUITAR/BASS o en LINE IN es muy bajo

- **¿Podria estar usando un cable de conexión que contenga una resistencia?**
  Use un cable que no tenga resistencias.

Una pista concreta no se escucha

- **¿Tiene la pista el volúmen bajado?**
- **¿És el ajuste V-Track para otra V-Track diferente?**
- **¿Está muteada la pista?**

No se puede oir la fuente de entrada

- **¿Ha ajustado el potenciómetro SENS?**
- **¿Está muteada INPUT SELECT? (El indicador INPUT SELECT estará apagado).**
- **¿Está el potenciómetro INPUT LEVEL en "MIN"?**
- **¿Si está usando el micro incorporado "Built Mic" establecido en ON en UTILITY?**

No se puede grabar

- **¿Es una canción protegida?**
- **¿Está insertada la tarjeta de memoria?**
- **¿Tiene la tarjeta suficiente capacidad de memoria?**
- **¿Está correctamente seleccionado el modo de grabación (REC MODE)?**
- **¿Están activadas las funciones Phrase Trainer o Scrub Playback?**

El sonido grabado contiene ruido o distorsión

- **¿Está la sensibilidad de entrada bien ajustada?**
  Si la sensibilidad de entrada es muy alta, el sonido grabado se distorsionará. Si es muy baja, el sonido de entrada se ensuciará con ruido. Ajuste el potenciómetro SENS para que el indicador de nivel esté lo más alto posible pero sin que se encienda el indicador PEAK.

* *Ajústelo para que no se indique "0" en el medidor de nivel.*

- **¿Son apropiados los niveles de salida de las pistas?**
  Si oye ruido o distorsión después de volcar las pistas, el nivel de salida de las pistas era muy alto.
- **¿Hay un micrófono de alta impedancia conectado directamente a la BR-864?**
  En los micros de baja impedancia (tipo TRS: 8.9 kΩ, XLR tipo: 8.2 kΩ (Hot-Cold), el nivel de grabación puede ser muy bajo, dependiendo de la respuesta del micro. En tales casos se recomienda potenciarlos hasta el nivel de linea, conectándolos a un preamp y luego a la BR-864.

No se graba digitalmente en un dispositivo externo

- **¿La frecuencia de muestreo de la BR-8 es igual que la del dispositivo digital?**
  Ajuste la frecuencia de muestreo del dispositivo digital a 44.1 kHz.

  ¿Están usando el mismo formato digital?
  Su dispositivo tiene que usar un formato digital compatible con CP-1201 o S/P DIF.

Problemas con la tarjeta de memória

Se muestra “Unsupported Card!”

- **¿Tiene insertada en la BR-864 una tarjeta de memoria compatible (CompactFlash)?**
- **¿Está la tarjeta insertada del todo y protegida?**

Problemas de sincronización (no se puede sincronizar)

Al usar MTC para sincronizar la BR-864 con un secuenciador MIDI, la BR-864 debe ser el dispositivo maestro.

- **¿El cable MIDI está conectado correctamente?**
- **¿El cable está roto?**
- **¿Sync generator está establecido con el precedimiento de sincronización adecuado (MTC o MIDI Clock)? (p. 142)**
- **Si está sincronizando con MTC, ¿está el otro dispositivo establecido con el mismo MTC type? (p. 142)**
- **¿El secuenciador MIDI está corretamente establecido?**
- **¿El secuenciador MIDI está listo para reproducir?**
- **¿El otro dispositivo acepta los comandos MMC de la BR-864?**

Se ha perdido la sincronización con la caja de ritmo

- **¿Está recibiendo la caja de ritmo conectada el puntero de posición de canción?**

  Ciertas cajas de ritmo no puede recibir en modo patron el Song Position Pointer.

  Examine la implementación MIDI de la caja de ritmo que está usando.

Problemas con USB

No se muestra la pantalla Idling

- **¿Está bien conectado el cable USB?**
- **¿Es su sistema operativo compatible con la BR-864?**
  Windows: Windows Me/2000 o posterior
  Macintosh: Mac OS 9.1 o posterior

Otros problemas

La tajeta de memoria está dañada

Si la tarjeta está dañada, la causas podrian ser las siguientes. Inicialice de nuevo la tarjeta (p. 149).

- **¿Apagó la unidad mientras la tarjeta estaba siendo usada?**
- **¿Ha recibido algún golpe?**
- **¿Se apagó mientras la grabadora estaba operando?**
- **¿Se inicializó la tarjeta en un PC o en una cámara digital?**

Mensajes de error

Si intenta una operación incorrecta o si no ha sido posible llevarla a cabo, la pantalla muestra un mensaje de error.

Acuda a esta lista para tomar la decisión adecuada.

Battery Low!

causa: **Las pilas están bajas (pilas 6 x AA).**

solución: Cambie las pilas lo antes posible (p. 22).

Cannot Edit! Quantize is Low!

causa: **Durante la grabación por pasos el ajuste de cuantización es demasiado amplio, por lo que muchas entradas coinciden en el mismo punto.**

solución: Afine la cuantización (p. 100).

Cannot Edit! This is a Preset

causa: **Ha seleccionado datos predefinidos que no se pueden editar.**

solución: Copie los datos de la canción y luego edítela.

Cannot Insert!

causa: **No se pueden introducir mas compases.**

solución: El máximo son 50 pasos y 999 compases.

Cannot Program! Rhythm Guide Off

causa: **La guia de ritmo está desactivada, por lo que no puede programarla.**

solución: Pulse [ARRANGE/PATTERN/OFF] para seleccionar el modo Arreglo o Patrón.

ERROR! Card Busy

causa: **Puede que la información de la tarjeta haya quedado fragmentada por el uso, provocando retardos al leer y escribir.**

O está usando una tarjeta con un procesador lento.

solución 1: Reduzca el nº de pistas empleadas a la vez. Use el volcado para combinar pistas, elimine o corte datos que no reproduzca y prueve otra vez.

solución 2: Reduzca el nº de pistas que graban a la vez.

solución 3: Reduzca el tipo de datos (STD (LV1) o LONG (LV2)) e intente crear la canción de nuevo.

* *En malas condiciones de la tarjeta, como al editar pistas o grabación pinchando, se usa para conectar frases largas.*

ERROR! Card Full

causa: **No se puede grabar o copiar porque no hay capacidad de memoria.**

solución: Salve los datos que necesite en su ordenador (p. 158) y borre los datos innecesarios.

ERROR! CARD Read

causa: **Los datos de la tarjeta no se cargan bien.**

solución 1: Apague la BR-864, inserte adecuadamente la tarjeta y enciéndala de nuevo.

solución 2: Inicialice la tarjeta (p. 149).

* *Si aparece el mismo mensaje después de seguir estos pasos, es posible que la tarjeta no funcione bien.*

ERROR! Card Write

causa: **Ocurrió un erro al escribir en la tarjeta.**

solución: La tarjeta debe inicializarse (p. 149). Además, se perderán los datos de la tarjeta.

ERROR! Event Full

causa: **La BR-864 ha usado gastado todos los eventos que puede usar una canción.**

solución: Lleve a cabo la operación Song Optimize (p. 84).

¿Qué es un evento?

La unidad de memoria mas pequeña que usa la BR-864 para almacenar datos grabados. Cada canción nueva permite unos 1000 eventos..

En cada pista, cada paso de la grabación usa dos eventos. Las operaciones como pinchar o copiar pistas también usan eventos. El nº de eventos que se usan fluctuan de una forma compleja.

Aunque haya capacidad aún en la tarjeta, si se usan todos los eventos, no se puede grabar o editar más. En tales casos se muestra el mensaje de error “Event Full”.

ERROR! Memory Full

causa: **El tiempo total de un kit de bateria ha excedido los 13 segundos.**

solución: Asegúrese de que los sonidos cargados no sobrepasen un total de trece segundos (p. 105, p. 170).

ERROR! MIDI Buffer Full

causa: **Se han enviado demasiados mensajes MIDI.**

solución 1: Reduzca el tempo de la guia de ritmo o el nº de mensajes Note (p. 93, p. 96).

solución 2: Desactive RhyMIDI ch (p. 142).

ERROR! No File

causa: **El botón [EXIT] de la BR-864 se pulsó durante la importación de un archivo WAV o AIFF (p. 164), cuando no habia archivos WAV o AIFF en la carpeta “USB”.**

solución: Copie los archivos WAV o AIFF que quiera importar a la carpeta “USB”.

Lack of Event!

causa: **No se puede deshacer o rehacer quedan menos de 200 eventos.**

solución: Optimice la canción (p. 84).

Mastering Mode! Step disallowed.

causa: **La BR-864 está en modo Masterización.**

solución: No se permite realizar esta operación.

No Card!

causa: **Ha intentado usar la grabadora, o acceder a la memoria sin la tarjeta de memoria (CompactFlash) insertada adecuadamente.**

causa: **La tarjeta fué extraida después de la selección de datos en esa tarjeta.**

solución: Apague la BR-864, inserte la tarjeta adecuadamente y vuelva a encederla.

No Song!

causa 1: **No hay canciones en la tarjeta.**

solución 1: Cree una nueva canción (p. 30).

causa 2: **Los datos son incorrectos o no se encuentran.**

solución 2: Recupere los datos salvados en el ordenador para la BR-864. En tal caso recupere cada carpeta "ROLAND" (p. 158).

Power Down!

causa: **El voltaje interno está por debajo del rango aceptable.**

solución: Si usa un adaptador PSA:
El cable puede estar roto funcionar mal. Contacte con el servicio Roland o con su distribuidor autorizado.

En el caso de usar pilas:
Cambie las pilas (p. 22).

Protected!

causa: **Está intentando escribir datos en una canción que está protegida.**

solución: Desactive la protección (p. 85).

Set the Repeat!

causa: **Los puntos A y B de la repetición no están establecidos.**

solución: Ajuste los puntos A y B (p. 49).

Stop P.Trainer!

causa: **No se puede realizar la operación si Phrase Trainer (p. 139) está activo.**

solución: Pulse [PHRASE TRAINER] para desactivar Phrase Trainer.

Stop Recorder!

causa: **No se puede realizar la operación mientras la grabadora está funcionando (reproduciendo o grabando).**

solución: Pulse [STOP] para detener la reproducción o grabación.

Too Many Songs!

causa: **Está intentando crear más de 100 canciones.**

solución: Borre las canciones que no necesite (p. 83).

Unformatted!

causa: **La tarjeta de memoria no está formanteada por DOS.**

solución 1: Apague la BR-864, inserte la tarjeta apropiadamente y vuelva a encenderla.

solución 2: Inicialice la tarjeta (p. 149).

Unsupported Card

causa: **La tarjeta de memoria (CompactFlash) o la MicroDrive insertada no es compatible.**

solución: Use una tajeta compatible con la BR-864 (32 MB a 1 GB CompactFlash con voltaje de 3.3 V).

Unsupported Format!

causa 1: **La BR-864 no puede reconocer el formato de la tarjeta insertada.**

solución 1: Inserte una tarjeta inicializada para ser usada con la BR-864 (p. 149).

causa 2: **Ha intentado cargar datos WAV, AIFF o SMF incompatibles con la BR-864.**

solución 2: Examine el formato de los archivos WAV, AIFF o SMF.

Implementación MIDI

1. DATOS TRANSMITIDOS

Mensaje Channel Voice

Note On

Si el parámetro MIDI "RhyMIDI ch" está establecido a "1–16", los nº de nota y las correspondientes velocidades del patrón de ritmo se transmitirá en el canal MIDI especificado para la guia de ritmo.

Status	Second	Third
9nH	mmH	llH

n = MIDI Channel No. : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note No. : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity : 01H - 7FH (1 - 127)

Note Off

Si el parámetro MIDI "RhyMIDI ch" es "1–16", los nº de nota correspondientes al patrón de ritmo transmitido en el canal MIDI especificado para la guia de ritmo se transmitirá.

Status	Second	Third
8nH	mmH	llH

n = MIDI Channel No. : 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Note No. : 00H - 7FH (0 - 127)
ll = Velocity : 40H (64)

Las notas de la guia de ritmo corresponden a los siguientes nº de nota:

Rhythm Guide Tone	Note Number
Cross Stick	G 1 (31)
Metronome (click)	A 1 (33)
Metronome (bell)	A#1 (34)
Kick	C 2 (36)
Snare	D 2 (38)
Tom 4	F 2 (41)
Closed hi-hat	F#2 (42)
Tom 3	A 2 (45)
Open hi-hat	A#2 (46)
Tom 2	C 3 (48)
Crash cymbal	C#3 (49)
Tom 1	D 3 (50)
Ride cymbal	D#3 (51)
Cowbell	G#3 (56)

Mensajes System Common

Mensajes MIDI Time Code Quarter Frame

Si el parámetro de sincronización "Syn Gen" es "MTC", los mensajes quarter frame del codigo de tiempo especificado por "MTC Type" se transmitirá cuando la BR-864 está en marcha. El tiempo se sumá a "SMPTE (MTC) Offset Time" y el principio es "00:00:00:00".

Status	Second
F1H	mmH (= 0nnndddd)

nnn = tipo de mensaje : 0 = Frame count LS nibble
1 = Frame count MS nibble
2 = Seconds count LS nibble
3 = Seconds count MS nibble
4 = Minutes count LS nibble
5 = Minutes count MS nibble
6 = Hours count LS nibble
7 = Hours count MS nibble
dddd = 4 bit nibble data : 0h - FH (0 - 15)

Bit Field se asigna así:

Frame Count	xxxyyyyy	
	xxx	Reserved (000)
	yyyyy	Frame No.(0-29)
Seconds Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Seconds (0-59)
Minutes Count	xxyyyyyy	
	xx	Reserved (00)
	yyyyyy	Minutes (0-59)
Hours Count	xyyzzzzz	
	x	Reserved (0)
	yy	Time Code type

* Los tipo de código de tiempo definido por las especificaciones MIDI corresponden al parámetro "MTC Type" como sigue:

especificación MIDI	Ajuste "MTC Type"
0 = 24 Frames/Sec	24
1 = 25 Frames/Sec	25
2 = 30 Frames/Sec (Drop Frame)	29D
3 = 30 Frames/Sec (Non Drop Frame)	29N or 30

zzzzz Hours (0–23)

Song Position Pointer

La posición actual se transmite con el puntero de posición de canción cuando la BR-864 está parada o se ha usado la función locate, si el parámetro "Sync Gen" es "MCK."

Status	Second	Third
F2H	mmH	nnH

mm (LSB), nn (MSB) = Song Position Point: 00H 00H - 7FH 7FH

Mensajes System Realtime

Se transmiten cuando "Sync Gen" es "MCK".

Timing Clock

Status
F8H

Active Sensing

Status
FEH

* Se transmite en intervalos de 200 ms aprox..

Start

Status
FAH

Continue

Status
FBH

Stop

Status
FCH

Mensajes System Exclusive

Status	Data Bytes	Status
F0H	iiH,ddH, ..., eeH	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
iiH	ID Number
	7EH Universal Non Realtime Message
	7FH Universal Realtime Message
ddH	Data: 00H - 7FH (0-127)
:	:
eeH	Data
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

La BR-864 puede transmitir y recibir mensajes Universal System Exclusive.

Sobre Device ID
Device ID se usa para distinguir un dispositivo de otro.

Mensajes Universal System Exclusive

Comandos del código de tiempo MIDI

Mensaje completo
Maneja datos básicos de un cuarto de frame.

Status	Data Bytes	Status
F0H, 7FH	Dev,01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH	F7H

Byte	Descripción
F0H, 7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
01H	sub-ID #1 (MIDI Time Code)
01H	sub-ID #2 (MIDI Full Message)
hrH	Hours and Type 0 yy zzzzz
	yy type
	00 = 24 Frames/sec
	01 = 25 Frames/sec
	10 = 30 Frames/sec (Drop Format)
	11 = 30 Frames/sec (Non Drop Format)
	zzzzz hours (00–23)
mnH	Minutes (00–59)
mnH	Seconds (00–59)
frH	Frames (00–29)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Al cambiar la posición de la canción, se transmitirá el ID como 7FH.

Comandos MIDI Machine Control

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, aaH, ..., bbH	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
aaH	Command
:	:
bbH	Command
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

* Lea la sección ‘2. MIDI Machine Control’

2. MIDI Machine Control

Refernecia de comandos MIDI Machine Control

STOP (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
01H	STOP (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Si se pulsó [STOP], la BR-864 transmite este mensaje.

DEFERRED PLAY (MCS)

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 03H	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
03H	DEFERRED PLAY (MCS)
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Si pulsó [PLAY], se transmite este mensaje.

RECORD STROBE

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 06H	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
06H	RECORD STROBE
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Si se pulsó [REC] fuera de la grabación se transmite este mensaje.

RECORD EXIT

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 07H	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
07H	RECORD EXIT
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Si pulsa [PLAY] o [REC] durante la grabación se transmite este mensaje.

MMC RESET

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 0DH	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
0DH	MMC RESET
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Al encender la BR-864 se transmite este mensaje.

LOCATE (MCP)

Format 2 - LOCATE [TARGET]

Status	Data Bytes	Status
F0H	7FH, Dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH	F7H

Byte	Descripción
F0H	Estado del mensaje exclusivo
7FH	Universal System Exclusive Message Realtime Header
Dev	Device ID (7FH)
06H	MMC Command Message
44H	LOCATE(MCP)
06H	Number of Bytes
01H	"TARGET" sub command
	hrH, mnH, scH, frH, ffH
	Standard Time with Sub Frame
F7H	EOX (End of Exclusive Message)

Se transmite este mensaje cuando se mueve la posición en la canción.

3. Material suplementario

Tabla Decimal/Hexadecimal

(Los valores hexadecimales se indican con una "H".)

MIDI usa valores hexadecimales de 7 bits para indicar los datos y la dirección y tamaño de los mensajes exclusivos. La siguiente tabla muestra la correspondencia entre los números decimales y los hexadecimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal
H: hexadecimal

* Las expresiones decimales como las usadas para los canales MIDI, Bank Select y Program Change sumarán 1 más en la tabla decimal.

* Como los bytes MIDI tienen 7 bits significativos, cada byte puede expresar un máximo de 128 valores diferentes. Los datos que requieran más resolución usan dos o más bytes. Por ej. un valor definido con dos bytes aa bbH tendrá un valor aa x 128 + bb.
* En los nº con signos (+/-), 00H = -64, 40H = +/-0, y 7FH = +63. Ej. el decimal equivalente tendrá un valor 64 menos que el valor decimal dado en la tabla. En nº de dos bytes, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, y 7F 7FH = +8191. Por ej. la expresión decimal de aa bbH seria aa bbH - 40 00H = (aa x 128 + bb - 64 x 128.
* La notación hexadecimal en dos unidades de 4 bits se usa para datos indicados como 'nibbled'. El valor nibbled two-byte de 0a 0b H seria a x 16 + b.

<Ejemplo 1>
¿Cual es el equivalente decimal de 5AH?

Según la tabla, 5AH = 90.

<Ejemplo 2>
¿Cual es el equivalente decimal de los valores 7-bit hexadecimal 12 34H?

Según la tabla, 12H = 18 and 34H = 52
Por lo tanto, 18 x 128 + 52 = 2356

<Ejemplo 3>
¿Cual es el equivalente decimal de la expresión nibbled 0A 03 09 0DH?

Según la tabla, 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
Por lo tanto, el resultado ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Ejemplo 4>
¿Cual es el equivalente nibbled de 1258?

```
16 ) 1258
16 )   78        ...10
16 )    4        ...14
        0        ... 4
```

Según la tabla, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH
Por lo tanto el resultado es 00 04 0E 0AH

Comando MIDI Machine Control (MMC), Information Field / Response Reference

Comandos transmitidos

Comando	Acción
01H STOP	STOP
03H DEFERRED PLAY	PLAY
06H RECORD STROBE	REC / PUNCH IN
07H RECORD EXIT	PUNCH OUT
0DH MMC RESET	RESET
44H 01H LOCATE TARGET	LOCATE

8-TRACK DIGITAL STUDIO
Model BR-864

Tabla de implementación MIDI

Fecha : 1-3-2003
Versión : 1.00

Función...		Transmitido	Reconocido	Comentarios
Basic Channel	Default Changed	1–16 * 1 1–16 * 1	X **************	
Mode	Default Messages Altered	Mode 3 X **************	X X X	
Note Number :	True Voice	31, 33, 34, 36, 38, 41, 42, 45, 46, 48–51, 56 * 1 **************	X	
Velocity	Note ON Note OFF	O 9n V=1–127 * 1 O 8n V=64 * 1	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change		X	X	
Prog Change	: True #	X **************	X **************	
System Exclusive		O	X	
System Common	: Quarter Frame : Song Pos : Song Sel : Tune	O * 2 O * 3 X X	X X X X	
System Real Time	: Clock : Command	O * 3 O * 3	X X	
Aux Message	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense : System Reset	X X X X O X	X X X X X X	
Notas		* 1 Rhythm Guide sólo. * 2 “parametro SYNC : Sync Gen = MTC” sólo. * 3 “parametro SYNC: Sync Gen = MCK” sólo.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   O : Si
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   X : No

Especificaciones

BR-864: Estudio digital

● Pistas

Track: 8 V-Track: 64 (8 V-Tracks por cada pista)

* *Pueden grabarse dos pistas a la vez y hasta 8 pistas se pueden reproducir a la vez.*

● Capacidad utilizable

CompactFlash: 32 M–1 G bytes

● Tipo de datos

HiFi (MT2)

STANDARD (LV1)

LONG (LV2)

● Proceso de señal

AD Conversion: 24 bit, Δ∑ Modulation + AF-AD (Guitar/Bass)
24 bit, Δ∑ Modulation + AF-AD (Mic)
24 bit, Δ∑ Modulation (Line)
24 bit, Δ∑ Modulation (Simul)

DA Conversion: 24 bit, Δ∑ Modulation

Proceso interno: 24 bit (sección mezcladora digital)

● Frecuencia de muestreo

44.1 kHz

● Respuesta de frecuencia

20 Hz to 20 kHz (+1/-3 dBu)

Tiempo de grabación (1 pista)

Capacidad	Tipo de datos		
	HiFi (MT2)	STD (LV1)	LONG (LV2)
32 MB	16 min.	19 min.	24 min.
64 MB	32 min.	39 min.	49 min.
128 MB	65 min.	78 min.	98 min.
256 MB	130 min.	156 min.	196 min.
512 MB	260 min.	312 min.	392 min.
1 GB	520 min.	624 min.	784 min.

* *Los tiempos de grabación son aproximados. Los tiempos pueden ser algo más breves dependiendo del nº de canciones.*

* *El nº de arriba es el total de pistas usadas. Si cada pista contiene la misma cantidad de datos, la duración de la canción resultante será una octava parte de lo arriba listado.*

● Nivel de entrada nominal (Variable)

GUITAR/BASS jack: -24 dBu

MIC (TRS balanced/XLR) jack: -44 dBu

LINE jack: -16 dBu

● Impedancia de entrada

GUITAR/BASS jack: 1 M Ω

MIC (TRS balanced/XLR) jack: 8.9 k Ω (HOT-COLD)
8.2 k Ω (HOT-GND, COLD-GND)

LINE jack: 15 k Ω

● Nivel de salida nominal

LINE OUT jack: -10 dBu

● Impedancia de salida

LINE OUT jack: 2 k Ω

Auriculares: 147 Ω

● Impedancia de carga recomendada

LINE OUT jack: 20 k Ω or greater

Auriculares: 8–50 Ω

● Nivel de ruido resudual

LINE OUT jack: -85 dBu o menos

(INPUT SELECT: GUITAR/BASS, entrada con1 k Ω, INPUT SENS: CENTER, IHF-A, typ., EFFECT: OFF)

● Interface

Conector USB

DIGITAL OUT: Optical type

● Display

16 Caracteres x 2 Lineas + Aprox. 100 iconos (Backlit LCD)

● Conectores

GUITAR/BASS jack (tipo 1/4 inch phone type)

MIC jacks (TRS Balanced 1/4 inch phone type, XLR type)

LINE IN jack L/R (RCA Phono type)

LINE OUT jack L/R (RCA Phono type)

DIGITAL OUT Connector (Optical type)

FOOT SW/EXP PEDAL jack (1/4 inch phone type)

Conector MIDI OUT

Conexión de auriculares (Stereo 1/4 inch phone type)

Suminstro eléctrico

DC 9 V; Adaptador AC (serie PSA), 6 pilas

● Tensión de corriente
200 mA

* *Vida de las pilas con un uso contínuo:*
  Alcalinas: 5 horas
  Estos datos pueden variar según el uso.

● Dimensiones
322 (W) x 225 (D) x 69 (H) mm

12-11/16 (W) x 8-7/8 (D) x 2-3/4 (H) pulgadas

● Peso
1.65 kg/3 lbs 11 oz (sin pilas)

● Accesorios
Pilas (tipo R6 (AA)) x 6

Tarjeta Demo

Manual de instrucciones

Lista de patches de efectos

Servicio Roland (hoja informativa)

● Opciones
Adaptador AC: serie PSA

Interruptor de pie: FS-5U

Pedal: DP-2 (Roland)

Pedal de expresión: EV-5 (Roland), FV-300L

* *0 dBu = 0.775V rms*



En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o la apariencia de esta unidad está sujeta a cambios sin previo aviso.

Índice

Numérico

A

B

C

D

Sección 7

E

F

G

H

I

J

K

L

M

S

T

U

V

W

X

Y

Z

BR-864

Track Sheet

Proyecto________________ Artista________________ Cliente________________

Nombre de canción________________________________ Fecha____________

V. Track	PISTA 1	PISTA 2	PISTA 3	PISTA 4	PISTA 5	PISTA 6	PISTA 7	PISTA 8	RHYTHM GUIDE
1									ARREGLO Tempo:
2									
3									PATRÓN Tempo:
4									
5									
6									
7									
8									
	PAN	PAN	PAN	PAN	PAN	PAN	PAN	PAN	
	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	EQ Graves	
	EQ Agudos	EQ High	EQ High	EQ Agudos	EQ Agudos	EQ Agudos	EQ Agudos	EQ Agudos	
	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send	CHO/DLY Send
	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send	REV Send

EFECTOS

Entrada:

Patch:

Mastering Tool Kit:

COMENTARIOS